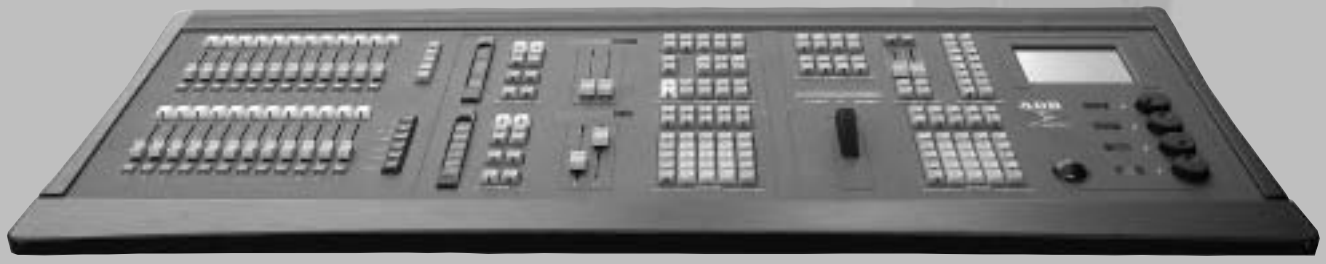
Einführung in ISIS®

Bedienungsanleitung
Software v. 2.1x



ADB
Lighting Technologies

INHALT

1. EINLEITUNG 2
2. SCHNELLÜBERSICHT 5
3. EIN- UND AUSSCHALTEN 9
4. BEREICHE DES LICHTSTELLPULTES : “ARBEITSFELDER 11
5. STEUERUNG VON KREISEN 14
6. GRUPPEN 20
7. Die SUBMASTER-REGISTER 26
8. ANLEGEN UND LADEN VON SPEICHERN 43
9. WIEDERGABE VON SPEICHERN UND ANDEREN EVENTS 67
10. CHASER (LAUFLICHTER) & EFFEKTE 88
11. DAS « LIVE » ARBEITSFELD 117
12. STEUERUNG VON FARBWECHSLERN & MOVING LIGHTS 123
13. DAS AUSGANGS-PATCH 147
14. SHOW MANAGEMENT 155
15. SYSTEM SETUP 164
16. DER TOUCHSCREEN 173
17. HILFE 181
18. ZUSÄTZLICHE INFORMATIONSQUELLEN 183
19. KAPITELÜBERSICHT 184

1. EINLEITUNG

1.1 Willkommen

ISIS® Software wird von zahlreichen ADB High-End Lichtstellpulten einschließlich der PHOENIX und MENTOR Klasse verwendet. *ISIS®* bietet die vollständige Kontrolle sowohl von konventionellen Scheinwerfen als auch von Farbwechslem und Motorischen Scheinwerfern und Instrumenten.

Die Philisophie hinter *ISIS®* ist, ein übersichtliches System zu schaffen, welches intuitiv bedient werden kann, ob es sich um die Kontrolle über ein kleines, herkömmliches Lichtsystem handelt oder ein hauptsächlich Motorischen Scheinwerfern und DMX gesteuerte Instrumente umfassendes Rigg.

Jede Show, die auf einem *ISIS®* System programmiert wurde, kann auf allen anderen mit dieser Software ausgestatteten Konsolen oder PCs gefahren werden. Das bedeutet, dass Shows leicht zwischen verschiedenen Lichtstellpulten transportiert werden können und sich darüber hinaus der Anwerder leicht auf andere Konsolen der *ISIS®* Familie umstellen kann.

ISIS® Software arbeitet auf der Basis eines 32-Bit Echtzeit Systems mit einer sehr kurzen ‘’Boot’’-Zeit, das Spitzen-Multitasking Möglichkeiten bietet. Dieses System hat sich als ausgesprochen verlässlich und stabil erwiesen.

1.1.1 Über diese Anleitung

Diese Anleitung beschreibt die Funktionen der *ISIS®* Software, die ein neuer Bediener benötigt, und gibt Anwendungsbeispiele.

Die Bedienungsanleitung ist in verschiedene logische Kapitel untergliedert, um einen schnellen Zugriff auf die benötigten Informationen zu gewährleisten. Es ist sowohl für solche Benutzer konzipiert, die diese Anleitung lediglich im Bedarfsfall heranziehen, als auch für diejenigen, die es vorziehen, die einzelnen Kapitel von Anfang bis Ende durchzugehen.

Zusätzlich zu dieser Kurzanleitung enthält die *ISIS®* Software eine vollständige Online Hilfe, auf die durch Drücken der <HILFE> Taste zugegriffen werden kann. Die Online Hilfe enthält Hypertext Links zwischen den verschiedenen Themen für einen vereinfachten Zugriff auf relevante Themen. Bitte beachten Sie, dass die Verwendung der Online Hilfe keinen Einfluss auf die physikalische Bedienung des Lichtstellpultes hat. Sämtliche Fader und Kontrollen können auch bei aktivierter Online Hilfe benutzt werden. Die Verwendung der Online Hilfe wird im Kapitel “Hilfe” beschrieben.

Das folgende Kapitel *Schnellübersicht* stellt eine vereinfachte Anleitung für die häufigsten Anwendungen und Funktionen des Lichtstellpultes dar. Es kann als Kurzinformation oder auch als Basistutorium des ISIS® Systems verstanden werden.

1.2 Einführung in das ISIS® System

Bevor Sie zum ersten Mal ein *ISIS®* System benutzen, ist es nötig die grundlegenden Methoden zu verstehen, mit welchen man im System arbeiten und die einzelnen Funktionen anwählen kann.

1.2.1 Zugriff auf die Funktionen

Eine Menuleiste gewährt Zugriff auf die *ISIS®* Funktionen. Sie erscheint durch Drücken der <MENU> Taste, wobei noch einige zusätzliche Funktionstasten eine direkte Annwahl ermöglichen.

Die wichtigsten Funktionen belegen die Funktionstasten F1 bis F8 und erscheinen in der Fußzeile. Diese Belegung ändert sich je nach ausgeführter Aktion und bietet so einen direkten Zugriff auf die daraus folgenden Funktionen.

1.2.2 Navigation

Die <MENÜ> Taste öffnet die Hauptmenüleiste, aus der verschiedene Funktionen ausgewählt werden können. Die Menüleiste kann entweder durch Anwahl der Funktionstasten entsprechend der Nummerierung der Anwahlfelder bedient werden oder durch die Pfeil-bzw. Cursortasten, mit der das ausgewählte Objekt hervorgehoben und anschließend, mit <ENTER> bestätigt, ausgeführt wird.

Bei vielen Menüanwahlen erscheint ein entsprechendes Dialogfeld auf dem Bildschirm, durch das der Anwender blättern kann, in dem er Optionen konfigurieren kann und verschiedene Funktionen anwählen kann. In diesen Dialogfeldern kann man sich entweder mit den Pfeiltasten und <ENTER> oder direkt mit den Funktionstasten F1 bis F8 bewegen.

Objekte können auf der Liste durch die Pfeiltasten hervorgehoben werden oder direkt mittels Stellrad. Beim Blättern durch längere Listen erhält man durch Drücken der Tasten <ALT> und einer Pfeiltaste die Funktionen <HOME>, <END>, <PAGE UP< (vorige Seite) und <PAGE DOWN> (folgende Seite).

Zahlfelder in jedem Manager und jeder Liste können direkt ausgewählt werden, indem die Nummer auf der Tastatur getippt wird. Die eingegebene Zahl erscheint in der Fußzeile der Liste und kann Ziffer für Ziffer mit <CLEAR> gelöscht werden.

1.2.3 Benutzerprofile

Auf den ersten Blick mag die *ISIS®* Software einem ungeübten Benutzer ein wenig komplex oder gar verwirrend erscheinen. Dies ist nicht weiter verwunterlich, betrachtet man die Vielzahl von Funktionen und Einstellungen, aber anderseits auch die Möglichkeit, viele Displays und Aktionen individuell anzupassen! All dies sind selbstverständlich notwendige Elemente, die man für die Bedienung eines fortschrittlichen Lichtsystems braucht.

Es ist möglich, die Software zu vereinfachen, indem man den Zugriff zu ausgewählten Funktionen einschränkt. Dies verhindert auch die Veränderung bestimmert Konfigurationseinstellungen! *ISIS®* bietet die Möglichkeit, verschiedene “profile” zu konfigurieren, von denen abhängig ist, auf welche Funktionen und Optionen zugegriffen werden kann.

Diese Profile können auch dazu benutzt werden, auf die persönlichen Vorlieben unterschiedlicher Nutzer zugeschnittene Einstellungen und Konfigurationen zu speichern und schnell abrufbar zu machen.

Dieses Handbuch geht davon aus, dass das voreingestellte Profil aktiviert ist, welches den Zugriff auf alle Dialog-Fenster gewährt und die Auswahl aller Optionen möglich macht. Informationen über die Einstellung des Aktiven Profils gibt das Kapitel *System Setup*.

1.2.4 Nachrichten

Gelegentlich zeigt *ISIS®* dem Anwender Nachrichten, sofern diese Möglichkeit im aktieven Profil ausgewählt ist. Diese Nachrichten tauchen in einem kleinen blauen Fenster aus, das automatisch nach wenigen Sekunden bzw. bei Betätigen einer beliebigen Taste wieder verschwindet. Die neueste Nachricht befindet sich am Ende der Liste.

Wünscht der Anwender das Nachrichtenfenster noch einmal zu sehen, so findet er dieses im Menu ‘’Werkzeuge’’ unter der Funktion *Show Nachrichten*.

1.3 Zusammenfassung

Mit der ADB *ISIS®* Software hat der Nutzer die vollständige Kontrolle über ein Lichtkontrollsystem. Sobald die grundlegenden Arbeitsweisen verstanden worden sind, ist die Software einfach zu bedienen und der Anwender kann sich intuitiv weiter durch das System bewegen.

Es ist jedoch nicht notwendig, alle Konzepte und Funktionen des *ISIS®* Systems zu kennen und zu verstehen, bevor es genutzt werden kann : Die Beleuchtung vieler Shows kann zum Beispiel auch direkt über die Submaster Register kontrolliert werden.

In jedem Fall ermöglichen die fortschrittlichen Funktionen von *ISIS®* dem Nutzer eine präzise und jeder Zeit wieder abrufbare Kontrolle des Bühnenlichts. Die Software bietet anspruchsvolle und intelligente Funktionen und kann an den einzelnen Anwender angepasst werden. Die vollständige Beschreibung der Software findet sich im ausführlichen *ISIS®*Benutzerhandbuch.

Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen mit der *ISIS®* Software und dabei, mit Hilfe dieses einführenden Handbuchs, das volle Potential dieses Hochleistungssystems auszuschöpfen.

2. SCHNELLÜBERSICHT

2.1 Einschalten

Beim Einschalten des Pultes erscheint die Warmstart-Routine des Systems auf dem Bildschirm: Sie können nun alle *ISIS®* Dateien sehen und die aktuelle Show wird geladen.

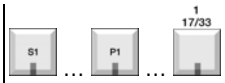
Nach einem normalen Start entspricht die Pultkonfiguration derjenigen bei der letzten Nutzung, die Submaster-Register sind geladen, due überblendungen funktionieren und alle Speicher sind intakt.

Show Initialisierung (Pult bereinigen)
Es kann unter Umständen nötig sein, das System zu initialisieren, d.h. bereits vorhandene Arbeiten auf dem Pult zu löschen. Um das System zu initialisieren, lässt man es wie gewohnt hochfahren und wählt dann <SHOW INIT> im Datei Menü. Nun können bestimmte Bereiche, die gelöscht werden sollen, ausgewählt werden. Treffen Sie die entsprechende Auswahl und bestätigen Sie mit <F8 {OK}>.

Achtung: Auswahl und Initialisierung der Konfiguration hat das Rücksetzen der Bildschirmeinstellungen entsprechend der Grundeinstellung zur Folge.

2.2 Auswahl der Arbeitsfelder

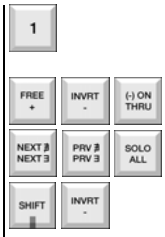
Jede Kreisanwahl wirkt direkt auf das ausgewählte Arbeitsfeld (ein Submaster-Register, das Bühnenregister S, das Vorbereitungsregister P usw.): Drücken Sie die dem gewünschten Arbeitsfeld zugeordnete Taste, bevor Sie Kreise und Intensitäten anwählen. Der Inhalt des Arbeitsfeldes erscheint auf dem Bildschirm.



2.3 Anwahl von Kreisen

Bei Systemen mit nur einer Tastatur wird jede eingegebene Nummer als Kreisnummer erkannt solange Sie *ISIS®* nichts anderes angeben. Daher müssen Sie lediglich die gewünschte Nummer eingeben.
Bei Systemen mit zwei Tastaturen müssen Sie die Kreisnummer auf der, der Kreisanwahl zugeordneten, Tastatur anwählen.

Mehrere Kreise können schnell mit den Funktionen <+> <–>- <THRU> <NEXT> <PREVIOUS> <ALL> <INVERT> angewählt werden.



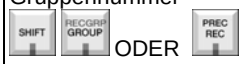
2.4 Gruppen erstellen

Angewählte Kreise können als Gruppen gespeichert werden. Gruppen sind lediglich Listen von Kreisen und werden genauso behandelt wie einzelne Kreise. Auf diese Weise können z.B. Frabflächen, Bühnenbereiche oder Instrumententypen für eine einfachere und schnellere Bearbeutung zusammengefasst werden.

Eine Gruppe wird mit der Taste <RECGRP> gespeichert.

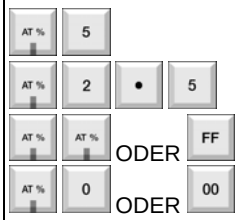
Kreis Anwahl …

Gruppennummer



2.5 Zuordnen von Intensitäten

Ist ein Kreis oder eine Gruppe angewählt, kann eine Intensität mittels des digitalen Endlosstellriemens, bzw. Rades zugeordnet werden oder wahlweise über die Taste <AT> und eine entsprechende Zahl. Dies sieht wie folgt aus :
50% wird als <5> eingegeben
25% als <2><.><5>
100% (oder voll) ist <AT><AT>
0% ist 0.



Die Taste <AT> wird nicht für die Benutzung des Rades oder in Kombination mit den Tasten <FF>, <00>, <+5%> oder <-5%>, benötigt, wobei die versehentliche Anwahl der <AT> Taste aber auch keine negative Auswirkung hat.

2.6 Anwahl von Speichernummern

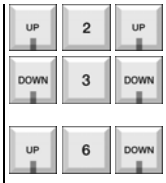
Bei Systemen mit nur einer Tastatur muss vor der Speichenummer die Taste <MEM> gedrückt werden. Bei Systemen mit getrennten Tastaturen wird die Speichenummer auf der dafür vorgesehenen Speicher-Tastatur eingegeben.

2.7 Anlegen von Speichern

Wenn Sie lediglich den Inhalt des angewählten Arbeitsfeldes speichem möchten, geben Sie die Speichernummer ein und drücken Sie <REC>. Möchten Sie den Ausgang des gesamten Pultes mit Ausnahme der Kreise, die im Bypass festgehalten sind, speichern, so benutzen die Taste <SUM> .

Beim Anlegen eines Speichers werden die voreingestellten Zeiten automatisch übernommen.
Um einem Speicher spezifische Ein- und Ausblendzeiten zuzuordnen, drücken Sie die <UP> (oder <DOWN>) –Taste, geben Sie die Zeit in Sekunden ein und drücken Sie wieder <UP> (oder <DOWN>).
Zuordnen von Speicherzeiten

Sollen Ein- und Ausblendzeit den selben Wert haben, kann man die Eingabe abkürzen, indem man die <UP> -Taste drückt, die Zeit in Sekunden eingibt und dann die <DOWN> -Taste drückt.



2.8 Laden von Speichern

Wählen Sie das gewünschte Arbeitsfeld an, geben Sie die entsprechende Speichernummer ein und drücken Sie <LOAD>

ODER

Alternativ kann das Fenster ''Laden'' direkt mit dem zweimaligen Drücken der Taste <MEM> geöffnet, der entsprechende Speicher über das Rad ausgewählt und mit <LOAD> bestätigt werden.

2.9 Sequentielle Wiedergabe von Speichern

Jedes Playback (überblendmodul) hat zwei Seiten : das Bühnenregister S für Stage, das den Live-Teil darstellt und das Vorbereitungsregister P für Preset, welches ‘‘blind’’ in Vorbereitungsstellung arbeitet. Die Stage- und Preset-Hälften der Playbacks entsprechen der Arbeitsweise eines manuellen Lichtstellpultes mit zwei Voreinstellungen. Um Speicher in sequentieller Folge wiederzugeben, muss die <SEQ> Taste leuchten.

Die Playbacks können sowohl manuell durch Bewegen der S und P Fader bedient werden als auch automatisch durch Drücken der <GO>. Taste. Eine laufende überblendung kann mit der Taste <HOLD> angehalten und wieder frei gegeben werden.

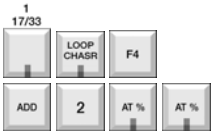
2.10 Löschen des Inhalts eines Arbeitsfelde

Der Inhalt eines Arbeitsfeldes wird mit zweimaliger Betätigung der Taste <ERASE> gelöscht. Handelt es sich bei dem Inhalt um eine gespeicherte Einheit z.B. Speicher oder Lauftlichter, so bleibt diese im Systemspeicher erhalten und kann jederzeit wieder geladen werden.

2.11 Löschen

Jedes dauerhafte Löschen kann nur in den entsprechenden Managern geschehen. Zum Beispiel werden Speicher im Speicher Manager gelöscht, Gruppen im Gruppen Manager. …

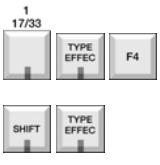
2.12 Lauflicht erstellen



Wählen Sie ein Submaster-Register an und drücken Sie nacheinander <CHASER> und <F4 {NEW}>.

Drücken Sie <ADD> um einem neuen Schritt in einem Lauflicht zu erzeugen. Geben Sie sodann die Kreise, Gruppen oder Speicher an mit ihren Intensitäten an.
Lauflichter werden mit der Flash Taste des Submaster-Register gestartet und gestoppt, das das Lauflicht enthält.

2.13 Effekte erstellen

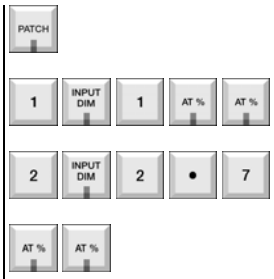


Wählen Sie ein Submaster-Register an und drücken Sie nacheinander <effect> und <F4 {NEW}>. Geben Sie die gewünschten Kreise, Gruppen oder Speicherinhalte in der entsprechenden Reihenfolge ein. Der Effekttyp kann über due Taste <TYPE> aus der Effektliste ausgewählt werden.

Effekte werden mit der Flash Taste des Submaster-Register gestartet und gestoppt, das den Effekt enthält.

2.14 Das Ausgangspatch

Um das Ausgangspatch zu ändern, müssen Sie die <PATCH> Taste drücken, woraufhin es auf dem Monitor erscheint.. Die Syntax des Patchens ist :
Kreisnummer der DMX Adresse zuordnen mit der gewünschten Intensitätl



Um unterschiedliche DMX Bereiche bzw. DMX Linien zu patchen, kann die ‘’Punkt-Syntax’’ zur Unterscheidung der gewünschten DMX Linie genutzt werden, statt die numerische DMX Adresse zu errechnen. In diesem Fall wird der DMX Adresse die DMX Liniennummer vorangestellt und mit einem Punkt abgegrenzt.

Drücken Sie <PATCH> oder <F8> zum Beenden der Aktion

2.15 Speichern einer Show

Die aktuelle Show kann auf Festplatte gespeichert werden. Benutzen Sie, wie zuvor beschrieben, das Menu oder drücken Sie die spezielle <TO DISK> Taste und geben Sie über die alphanumerische Tastatur einen Dateinamen und eine Beschreibung ein. Beenden Sie die Aktion <F8 **{OK}>**. Der Speicherprozess wird auf dem Monitor angezeigt.

2.16 Ausschalten

Bevor Sied as Pult ausschalten, ist es wichtig, das System vollständig und korrekt zu beenden. Ein korrektes Beenden stellt sicher, dass die aktuelle Show vollständig aktualisiert und gespeichert wird. Die Show wird dann automatisch wieder hergestellt beim nächsten Einschalten.

3. EIN- UND AUSSCHALTEN

3.1 Einschalten des Systems : Hochfahren

Wenn das Pult eingeschaltet wird, zeigt der Bildschirm die Start-Routine des Systems : Sie können alle *ISIS®* Dateien sehen und die aktuelle Show wird geladen.

Nach normalen Startverlauf ist die Pultkonfiguration genauso wie bei der letzten Bedienung – Submaster-Register sind geladen, Lauflichter sind funktionsbereit un dalle Speicher sind intakt.

3.2 Show Initialisierung (das Pult löschen/aufräumen)

Unter Umständen ist es wünschenswert, das System zu initialisieren und damit alle vorherigen Arbeiten vom Pult zu löschen, um eine neue Show zu beginnen. Um das Pult zu initialisieren, fahren Sie das System wie gewohnt hoch und wählen dann im Menu Datei <SHOW INIT> an. Hier können verschiedene Bereiche des Pultes zum Löschen ausgewählt werden.

Wählen Sie die gewünschten Bereiche mittels Pfeiltasten und <ENTER> aus und bestätigen Sie mit <F8{OK}>.

Anmerkung : Eine nähere Beschreibung der Initialisierung finden sie im Kapitel *System Setup*

3.3 Ausschalten des Systems : Beenden

Die Dateistruktur von *ISIS®* enthält ein Verzeichnis auf der internen Festplatte, das sich ‘’work’’ bzw. Arbeitsspeicher nennt. In der Regel ist dieses Verzeichnis für den Nutzer nicht sichtbar, hier werden jedoch alle Daten der aktuellen Anwendung gespeichert.

Wenn das System korrekt beendet wird, wird der Arbeitsspeicher aktualisiert und gespeichert, so dass sich Show und Pultkonfiguration bei der nächsten Benutzung im selben Zustand befinden wie vor dem Ausschalten und Fehlem vorgebeugt wird.

Es ist sehr wichtig, das System korrekt zu beenden**.**

Beispiele Tasteneingaben

<MENU> <F1 {DATEI}> <F6 {BEENDEN}>
➔ Über das Menü Datei beenden Sie so die gegenwärtige Sitzung.

EINE WARNUNG ERSCHEINT.
➔ Sie werden nun gewarnt : ''System beenden – Sind Sie sicher?''.

<F7 {JA}>
➔ Bestätigt beenden.
➔ Alle Dateien des Arbeitsspeichers werden korrekt aktualisiert, gespeichert und geschlossen.

POWER DOWN
➔ Das System kann sicher ausgeschaltet werden, wenn auf dem Bildschirm die Meldung ''Power Down'' erscheint.

4. BEREICHE DES LICHTSTELLPULTES : “ARBEITSFELDER

4.1 Einleitung

Die Bereiche des Lichtstellpultes – wie Submaster-register oder die beiden Seiten der Überblend-Register -, die zur Seuerung der Kreise genutzt werden, werden als Arbeitsfelder bezeichnet. Jeweils eines dieser Arbeitsfelder ist immer ‘’aktiv’’ in dem Sinne, dass es von Nutzer zuvor angewählt wurde.

Sie können sich die Arbeitsfelder als Seiten eines Notizbuches vorstellen. Genauso wie Sie unterschiedliche Dinge auf die einzelnen Seiten Ihres Notizbuches schreiben können, haben Sie die Möglichkeit verschiedene Inhalte in den jeweiligen Arbeitsfeldern festzuhalten. Das aktive Arbeitsfeld entspricht der gerade aufgeschlagenen Seite.

Wenn Sie das, was Sie auf eine Notizbuchseite geschrieben haben, nicht länger benötigen, reißen Sie diese heraus und beschreiben als nächstes ein neues leeres Blatt. Genauso können Sie jederzeit den Inhalt eines Arbeitfeldes löschen, um in einem sauberen Arbeitsfeld weiterzuarbeiten. Diese Arbeitsfelder gleichen endlosen Notizbüchem – allerdings sind Sie umweltfreundlicher!

Das Konzept der Arbeitsfelder macht die *ISIS®* Software zugleich sehr Anwender freundlich und extrem wirkungsvoll. Ein gespeicherter Lichtstand (ein ‘’Speicher’’), der in irgendeinem Arbeitsfeld erstellt wurde, kann jederzeit zu Wiedergabe- oder Modifizierungszwecken in ein beliebiges anderes Feld geladen werden. Darüber hinaus können die Inhalte der Felder von einem Bereich in den nächsten geladen werden.

4.2 Die Arbeitsfelder

Die Tabelle unten zeigt die Arbeitsfelder der *ISIS®* Software, wobei nicht alle Hardware Plattformen einen direkten Zugriff auf jeden dieser Bereiche über die Benutzeroberfläche .

Auswahltaste	Arbeitsfeld
---	Submaster-Register 1 bis 96
P1	‘’Preset 1’’ oder Vorbereitungsregister 1
S1	‘’Stage 1’’ oder Bühnenregister 1
P2	‘’Preset 2’’ oder Vorbereitungsregister 2
S2	‘’Stage 2’’ oder Bühnenregister 2
LIVE	Live-Register
EDMEM	Edit Memory / Edit Library

Nicht alle Hardware Plattformen gewähren einen direkten Zugriff auf jedes dieser Arbeitsfelder. Grundfunktionen – wie Kreisanwahl, Intensitäten ändern und aufnehmen sowie laden von Speichern können in jedem Arbeitsfeld ausgeführt werden. Darüber hinaus besitzt jedes Arbeitsfeld wie im Folgenden beschrieben spezielle Zusatzfunktionen.

SUBMASTER-REGISTER

Damit der Inhalt eines Submaster-Registers am Pultausgang sichtbar wird, muss der Registersteller oben sein, wobei man den Steller selbstverständlich auch bewusst unten lassen kann, um Lichtstimmungen ‘’blind’’ zu erstellen. Jedes Submaster-Register kann in einen bestimmten Modus eingestellt werden (so dass sein Inhalt zum Beispiel durch ein Audiosignal moduliert wird oder das Register subtraktiv statt additiv wirkt). Jedem Register ist eine Flashtaste zugeordnet.

Submaster-Register können auch zum Erstellen und Wiedergeben von Lauflichter und Effekten sowie zur Wiedergabe einer Speicherliste (einem ‘’cue stack’’) genutzt werden.

PLAYBACKS (BÜHNENREGISTER « STAGE » & VORBEREITUNGSREGISTER « PRESET »)

Das Bühnenregister ist der aktive Teil des Playbacks : Sein Inhalt wird direkt auf der Bühne sichtbar, während das Vorbereitungsregister den nächsten Lichtstand der Überblendung enthält. Die Arbeit im Preset ist eine weitere einfache Methode Lichtstimmungen blind zu erstellen, die besonders hilfreich ist, wenn die neue, blind erstellte Stimmung als nächstes wiedergegeben werden soll.

Das Playback wird außerdem für komplexe Speichersequenzen und andere Events genutzt..

LIVE

Das Live-Arbeitsfeld wirkt, wie der Name schon sagt, auf den Ausgang des Pultes. Alle Kreise, die in diesem Feld verändert werden, werden hier ‘’festgehalten’’. Festgehaltene Kreise werden direkt zum Pultausgang gesendet, wobei ihr Ausgangswert in keinem anderen normalen Arbeitsfeld verändert werden kann.

EDIT MEM / EDIT LIBRARY

Der Inhalt dieses Arbeitsfeldes wird niemals direkt zum Pultausgang gesendet ; daher ist es sehr nützlich zum ‘’blinden’’ Arbeiten.

EDIT MEM

(english edit memory = Speicher editieren) kann auch dazu genutzt werden mehrere Speicher oder Bewegungskontrollbibliotheken (McLibs) gleichzeitig zu bearbeiten, wenn man dieselbe Veränderung in allen Speichern oder Bibliotheken machen möchte.

4.3 Anwahl eines Arbeitsfeldes

Alle Eingaben wirken immer auf das jeweils aktivierte Arbeitfeld. Daher ist es sehr wichtig, das erforderliche Feld anzuwählen, bevor andere Funktionen benutzt werden. Alle Eingaben wirken so lange auf das aktive Arbeitsfeld, bis ein anderes angewählt wird.

➔ Das aktive Arbeitsfeld bestimmt, welcher Bereich des Pultes die Eingaben durch Tastatur oder andere Kontrollen erhält.

Um ein Arbeitsfeld anzuwählen, müssen Sie nur die entsprechende Auswahltaste drücken: Seine LED leuchtet dann auf, um anzuzeigen, dass das Feld aktiv ist. Ist ein Monitor an das Pult angeschlossenn, erscheint dort der Inhalt des angewählten Arbeitsfeldes.

Alle Operationen, die über die Kreis- und Speichertastatur, das Spezialfunktionsfeld und die Kontrollen der Bewegungssteuerung gemacht werden, wirken direkt auf das angewählte Arbeitsfeld, bis eine anderes angewählt wird.

4.4 ‘’Löschen’’ oder leeren eines Arbeitsfeldes

Der Inhalt jedes Arbeitsfeldes kann gelöscht werden, wenn er nicht länger benötigt wird. Leeren eines Arbeitsfeldes bzw. ‘’löschen’’ seines Inhalts entfernt gespeicherte Lichtstimmungen, Lauflichter oder Effekte nicht aus dem System-Speicher des Pultes sondem lediglich aus dem angewählten Arbeitsfeld. Der Inhalt kann jederzeit wieder vom System-Speicher in ein beliebiges Arbeitsfeld geladen werden.

Andere Inhalte – wie zum Beispiel Lichtstände, die nicht als Speicher festgehalten wurden – sind unwiederbringlich verloren, sobald das Arbeitsfeld gelöscht wurde. Werden sie wieder benötigt, so müssen sie erneut eingegeben werden.

Um den Inhalt eines Arbeitsfeldes zu löschen, drücken Sie zwei Mal <ERASE> bei angewähltem Arbeitsfeld.

Beispiele Tasteneingaben

<ERASE> <ERASE>
➔ Löscht den Inhalt des angewählten Arbeitsfeldes.

Falls die <ERASE> Taste versehentlich gedrückt wurde, drücken Sie entweder <CLEAR> oder <F7 {Abbrechen}>, damit das angewählte Arbeitsfeld nicht gelöscht wird.

5. STEUERUNG VON KREISEN

5.1 Einleitung

Dieses Kapitel beschreibt, wie man im aktiven Arbeitsfeld Kreise anwählt und ihnen Intensitäten zuordnet.

Die Kreisanwahltastatur wirkt direkt auf das angewählte Arbeitsfeld. Ist Submaster-Register 1 angewählt, so werden die Kreise an Submaster-Register 1 gesendet. Ist das Bünenregister 1 angewählt, so werden die Kreise dorthin gesendet, usw.

Um den Inhalt eines Submaster-Registers auf der Bühne sichtbar zu machen, muss sein Steller aus der Nullstellung gebracht werden, damit sein Inhalt an den Pultausgang gebracht werden kann. Weiterhin muss sichergestellt sein, dass der Hauptsummersteller auf 100% steht und die Blackout-Funktion nicht aktiviert ist – die LED in der Blackout-Taste darf nicht leuchten.

➔ Die Tastatur und die ausgewählten Funktionen wirken auf das aktivierte Arbeitsfeld.

5.2 Anwahl von Kreisen

Ein Kreis wird über die Eingabe der entsprechenden Kreisnummer auf der Kreistastatur angewählt. Eine Kreisliste kann mittels <+> <-> <THRU> & <NEXT> Tasten erstellt werden. Der zuletzt eingegebene Kreis einer Kreisliste kann über einmaliges Drücken der Taste <CLEAR> entfernt werden. Zweimaliges Drücken von <CLEAR> wählt alle Kreise ab.

Angewählte Kreise werden weiß unterlegt am entsprechenden Monitor angezeigt und können gegebenenfalls auch am LCD Touchscreen angezeigt werden.

Beispiele Tasteneingaben

<1> <THRU> <1><2>
➔ Wählt Kreise 1 bis 12 an.

<2><0> <+> <NEXT> <+> <NEXT>
➔ Wählt Kreise 20,21 und 22 an.

<5><0> <+> <PREV> <+> <PREV>
➔ Wählt Kreise 50, 49 und 48 an.

<CLEAR>
➔ Abwahl des zuletzt angewählten Kreises.

<CLEAR> <CLEAR>
➔ Abwahl aller angewählten Kreise.

<LAST>
➔ Wiederanwahl der letzten Kreisanwahl vor dem letzten Annullieren der Tastabur-Eingabe.

5.2.1 Spezielle Hilfsmittel zur Kreisanwahl

ISIS® bietet eine Reihe zusätzlicher Hilfsmittel zur schnelleren Anwahl mehrerer Kreise.

Beispiele Tasteneingaben

<ALL>
➔ Anwahl aller Kreise, die derzeit einen Intensitätswert besitzen (Nicht-Null-Werte bzw. Kreise oder sichtbare Kreise).

<1> <THRU> <1><0><0> <-> <ALL>
➔ Anwahl aller Kreise in einem selektierten Bereich, die keine Intensität haben (in diesem Beispiel der Bereich 1 bis 100).

<ALL> <-> <1> <THRU > <1><2>
➔ Anwahl aller Nicht-Null-Kreise außer denen im selektierten Bereich (in diesem Beispiel der Bereich 1 bis 12).

<1> <THRU-ON> <4><0> <THRU-ON> OR <ENTER>
➔ Anwahl aller Kreise im Bereich von 1 bis 40, die eine Intensität besitzen.

<1><0><0> <THRU-ON> <THRU-ON>
➔ Anwahl aller Nicht-Null-Kreise von 100 aufwärts.

<INVERT>
➔ Invertieren der aktuellen Kreisanwahl für alle übrigen Nicht-Null-Kreise.

<SOLO>
➔ Hält die angewählten Kreise auf ihrem aktuellen Wert und entfernt zeitweilig alle anderen Kreise des aktiven Arbeitsfeldes vom Pultausagang. Über <CLEAR> oder wiederholtes Drücken von <SOLO> verlässt man die Solo-Funktion und stellt den Ausgangzustand wieder her.

5.3 Zuordnen von Intensitäten

Einem angewählten Kreis oder einer Kreisliste können wahlweise über die <AT> Taste und Zifferneingabe auf der Kreistastatur oder mittels Stellrad Intensitäten zugeordnet werden. Es ist auch möglich eine, über die Tastatur eingegebene, Intensität mittels Stellrad weiter zu verändern.

Jede Nummer, die ohne <AT> auf der Kreistastatur eingegeben wird, wird automatisch als neue Kreisnummer betrachtet, womit die voherige Kreisanwahl automatisch gelöscht wird.

ACHTUNG: *ISIS®* verwendet ein « single-digit direct entry » genanntes System für die Eingabe für die Eingabe für Intensitäten über die Tastatur, bei dem Zehnprozent-Blöcke mit einer einzigen Ziffer eingegeben werden (z.B. 50% wird eingegeben als ‘‘5’’ und 47% als ‘‘4.7’’).

ISIS® kann jedoch “two-digit direct entry” Systeme emulieren (d.h. 50% wird eingegeben als ‘‘5 0’’, oder 47% als ‘‘4 7’’) durch gedrückt halten der <AT> Taste während der Eingabe der Intensität.

Beispiele Tasteneingaben

<1> STELLRAD
➔ Setzt Kreis 1auf einen beliebigen Wert zwischen 0% und 100% (FF).

<1> <AT> <7>
➔ Setzt Kreis 1 auf 70%

<1> <AT> <7><.><3>
➔ Setzt Kreis 1 auf 73%

<1> <AT> <AT>
➔ Setzt Kreis 1 auf FF (100%).

<1> <AT> <0>
➔ Setzt Kreis 1 auf 00 (Null).

<RET>
➔ Setzt die aktuell angewählten Kreise auf ihre Werte vor der letzten Modifikation. Diese Funktion ist jedoch unwirksam nach der Abwahl der entsprechenden Kreise.

<ERASE> <ERASE>
➔ Löscht all Kreise aus dem angewählten Arbeitsfeld.

Die Kreisanwahl- und Intensitätszuordnungsmethoden arbeiten Hand in Hand, so dass jede Kombination von Kreisen auf jede gewünschte Intensität gesetzt werden kann und dafür jederzeit alle oben genannten Methoden zur Verfügung stehen. Auf diese Weise bietet *ISIS®* dem Anwender einen wesentlich schnelleren, einfacheren und flexibleren Zugriff auf die Kreissteuerung.

5.3.1 Zusätzliche Intensitätsfunktionen

Einige Lichtstellpulte haben zusätzliche Tasten zur Veränderung der Intensität, die ein noch schnelleres Arbeiten erlauben. Nicht jedes Pult bietet diese Funktionen.

Beispiele Tasteneingaben

<1> <FF>
➔ Soweit vorhanden setzt Kreis 1 direkt auf FF (100%).

<1> <00>
➔ Soweit vorhanden setzt Kreis 1 direkt auf 00 (Null).

<1> <AT> <6><+5%>
➔ Soweit vorhanden setzt Kreis 1 auf to 65%.

<1> <AT> <6><-5%>
➔ Soweit vorhanden setzt Kreis 1 auf 55%.

5.4 Fortgeschrittene Intensitäts-Änderungen

Individuelle Kreise oder Kreislisten können proportional zu ihrem aktuellen Wert verändert werden. Durch diese Manipulationsmethode kann eine Lichtstimmung oder ein Teil daraus proportional verändert werden, ohne dass der Hauptsummensteller oder die Funktion ‘’Over-ride’’ verwendet werden muss, wodurch alle anderen Kreise in anderen Submaster-Registern unbeeinflusst bleiben.

Proportionale Änderungen werden mit dem Stellrad ausgeführt oder durch Addieren oder Subtrahieren eines beliebigen Prozentwertes in bezug auf den aktuellen Wert durch Verwendung der Tastatur.

Beispiele Tasteneingaben

<1> <THRU > <1><2> S

➔ Erhöht die Intensität der Kreise 1 bis 12 proportional.
➔ Benutzt man das Rad, bleiben die relativen Intensitätsunterschiede erhalten, selbst wenn alle Kreise 100% oder 0% erreichen. In diesem Fall werden die relativen Intensitätsunterschiede wieder hergestellt, indem das Rad in die entgegengesetzte Richtung bewegt wird.

<2><4> <THRU> <2><8> <ENTER> <.> <5>
➔ Kreise 24 bis 28 erhalten 5% zu ihren ursprünglichen Intensität addiert: benutzen sich nicht die Taste <at>.

<1> <THRU > <6> <AT> <+> <5>
➔ Die Werte der Kreise 1 bis 6 werden proportional um 50% ihres aktuellen Intensitätswertes erhöht.

<1><0><0> <AT> <-> <7>
➔ Der Wert des Kreise 100 wird proportional um 70% seines aktuellen Intensitätswertes erniedrigt.

5.5 Kopieren von Kreisen und ihren Intensitäten zwischen Arbeitsfeldern

Sind Kreisintensitäten in einem Arbeitsfeld (wie z.B. Submaster-Register oder Playback) eingesetzt, so können sie leicht in ein anderes Arbeitsfeld kopiert werden. Dies kann eine sehr hilfreiche Funktion sein.

Beispiele Tasteneingaben

<SUB1> <COPY> <SUB2> <COPY>
- ➔ Kopiert den Inhalt von Submaster-Register 1 in Submaster-Register 2.
- ➔ Bitte beachten Sie, dass hierbei der ursprüngliche Inhalt von Submaster-Register 2 ersetzt wird.

<ERASE> <ERASE>
- ➔ Löscht den Inhalt von Submaster-Register 1.
- ➔ So wurde der Inhalt von Submaster-Register 1 in Submaster-Register 2 verschoben.

<SUB1> <COPY> <SUB2> <THRU> <SUB6> <COPY>
- ➔ Kopiert den Inhalt von Submaster-Register 1 in die Submaster-Register 2 bis 6.

☞ Die Kopierfunktionenn sind im Detail im Kapitel « Copy and Part Functions» im *ISIS®* Benutzerhandbuch beschrieben.

5.6 Testen von Kreisen

Diese Funktion hilft, sowohl einzelne Scheinwerfer zu identifizieren als auch Fehlfunktionen zu ortnen. Alle benutzten Kreise oder alle Kreise eines ausgewählten Bereiches leuchten nacheinander in einer Sequenz oder manuell so lange auf wie nötig. Während dieses Testvorgangs werden die Kreiswerte direkt an den Pultausgang gesendet – hinter den Hauptsummensteller.

Beispiele Tasteneingaben

<TEST> ODER <MENU> <F3 (CIRCUIT)> <F4 (TEST)
- ➔ Anwahl der Funktion ‘’Kreise-Test’’.

<F1 {START}> ... <F2 {STOP}>
- ➔ Starten und stoppen des sequentiellen Tests aller Kreise. Die Kreise werden im Fehlerfall für 1 Sekunden einzeln und nacheinader auf 70% ‘’geflasht’’.

<F3 {VORH}> OR <F4 {NEXT}>
- ➔ Wählt an der Stelle, an der der sequentielle Test gestoppt wurde, den vorherigen oder nächsten Kreis an und testet ihn. Dieser Einsatz der Funktionen ‘’vorheriger Kreis’’ und ‘’nächster Kreis’’ ermöglicht das manuelle Testen ohne Verwendung des sequentiellen Automatismus.

<↓> <→> <ENTER> <ENTER> …
- ➔ Die Pfeiltasten können benutzt werden, um den Bildschirmzeiger auf den zu testenden Kreis zu bewegen.

<F8 {AUSG}>
- ➔ Anhalten der Testfunktion und Ausgang.

Die Intensität der Kreise und die Daure des Blinkens kann vom Nutzer verändert werden, indem er neue Werte in den Feldem ‘’Intensität’’ (Intensity) und ‘’Verzögerung’’ (Delay) eingibt.

5.7 Kreis Tracking

Die Funktion ‘’Kreistracking’’ (englisch : to track=aufspüren, finden) bietet einen überblick über die Verwendung einzelner Kreise. Es wird eine Liste mit allen Speichern, Gruppen, Lauflichtern und Effekten gezeigt, in denen der betroffene Kreis verwendet wurde sowie sein Intensitätswert innerhalb des Elementes. Dies kann zum Aufspüren von ‘’verloren gegangen’’ Kreisen mit ‘’ungewöhnlichen Werten’’ sehr wichtig sein oder um zu sehen, wo ein bestimmter Kreis verwendet wird.

Beispiele Tasteneingaben

<ANWAHL DES KREISES>
➔ Anwahl des Kreises, der gesucht werden soll.

<CTRACK> ODER <MENU> <F3 {KREISE}> <F3 {INFO}> <F3 {KREIS-TRACKING/CHANNEL TRACKING}>
➔ Anzeige des Status des angewählten Kreises.

6. GRUPPEN

6.1 Einleitung

Gruppen sind definierbare Listen von Kreisen, die die Möglichkeit bieten, die entsprechenden Kreise so einfach zu steuern, als handele es sich um einen einzigen Kreis. Somit lassen sich beispielsweise Farbflächen, Bühnenbereiche oder Instrumententypen zusammenfassen und leicht und einfach modifizieren.

Ist eine Gruppe erstellt, so kann sie angewählt werden, ihr eine Intensität zugeordnet oder die Gruppe mittels zwei, drei oder vier Tasteneingaben verändert werden, ohne dass lange Kreisnummernlisten eingegeben werden müssen.

Eine Gruppe kann überall da eingesetzt werden, wo ein einzelner Kreis eingesetzt werden kann. Gruppen können außerdem zur Erstellung von Lauflichtern und Effekten genutzt werden.

6.2 Erstellen einer Gruppe

Gruppen sind bequeme, vom Anwender definierte Listen von Kreisen. Jede Show kann bis zu 999 gespeicherte Gruppen enthalten. Gruppen werden mit der Taste <RECGRP> erstellt.

Beispiel Tasteneingaben

<1> <+> <3> <+> <5> <+> <7> <+> <9> <REC GROUP> <1> <REC GROUP> OR <REC>
➔ Erstellt Gruppe 1 bestehend aus den Kreisen 1, 3, 5, 7 und 9.

Jede der im Kapitel *Steuerung von Kreisen* beschriebenen Kombinationen der Kreissteuerung kann zur Erstellung von Gruppen verwendet werden.

6.3 Editieren einer Gruppe

Existierende Gruppen werden verändert, indem die Kreise innerhalb der Gruppe verändert werden und diese neu gespeichert wird.

Beispiel Tasteneingaben

<GROUP> <1> <ENTER>
➔ Wählt die gegenwärtig in Gruppe 1 enthaltenen Kreise an.

<+> <1><1> <+> <1><3> <+> <1><5>
➔ Fügt die Kreise 11, 13 & 15 zur Anwahl hinzu.

<REC GROUP> <1>
➔ Wählt Gruppe 1 als Speicherziel.
➔ Da Gruppe 1 bereits existiert, wird ein Dialogfeld angezeigt: « Überschreib-Bestätigung »

<REC GROUP> OR <REC>
➔ Wird dies mit dem Kommando zum Speichern bestätigt, ist Gruppe 1 verändert.

6.4 Anzeige der Gruppenliste

Gruppenlisten können genau wie andere Listen von zum Beispiel Speichern oder Bewegungssteuerungsbibliotheken kurzzeitig auf dem Monitor gezeigt werden.

Beispiele Tasteneingaben

<MON 1> <F5 {LISTEN}> <F1 {GRUPPEN}>
➔ Zeigt die Liste der existierenden Gruppen mit Nummer und Name auf Bildschirm 1.

<MON 1> <F1 {STANDARD}>
➔ Stellt Monitor 1 wieder auf die Standardeinstellung zurück.

Um eine Gruppenliste dauerhaft anzuzeigen, muss ein Monitor über das Menü entsprechend konfiguriert werden.

☞ Dies wird im Kapitel *Gruppen* im *ISIS®* Benutzerhandbuch beschrieben.

6.5 Anwahl von Gruppen und Zuordnung von Intensitäten

Jede beliebige Kombination aus den im Abschnitt *Steuerung von Kreisen* beschriebenen Kreisanwahlmethoden können zur Gruppen-Anwahl verwendet werden.

Beispiele Tasteneingaben

<GROUP> <1> RAD
➔ Setzt Gruppe 1 auf einen beliebigen Wert zwischen 0% und 100% (FF)

<GROUP> <1> <AT> <7>
➔ Setzt Gruppe 1 auf 70%

<GROUP> <1> <AT> <0>
➔ Setzt Gruppe 1 auf 0%

<RET>
➔ Setzt die angewählte Gruppe auf ihren Wert vor der Modifikation zurück.

<GROUP> <1> <THRU> <8> <AT> <4><.><5>
➔ Setzt Gruppe 1 bis 8 auf 45%
➔ Achtung : <GRUPPE> ist zur Anwahl der letzten Gruppennummer nicht nötig während des Befehls <THRU> (englisch : thru/through=bis).

<GROUP> <1> <+> <GROUP> <5> <+> <4><0> <THRU> <8><0> <-> <5><0> <AT> <AT>
➔ Setzt Gruppe 1 und 5, und die Kreise 40 bis 80 (außer Kreis 50) auf FF (100%).

6.6 Direktes Laden von Gruppen

Die oben beschriebene Methode zur Anwahl von Gruppen ist einfach, sofern der Nutzer sich die Nummer der gewünschten Gruppe gemerkt hat! Es ist natürlich möglich, die Gruppenliste auf dem Monitor anzeigen zu lassen – aber diese Information wird nicht ständig benötigt und der Monitor wird häufig für andere Anzeigen genutzt.

ISIS® bietet eine Direkt-Ladefunktion, die vorübergehend eine Gruppenliste anzeigt und ermöglicht die direkte Anwahl einer Gruppe sowie die Zuordnung von Intensitäten zur angewählten und unterlegten Gruppe.

Beispiele Tasteneingaben

<GROUP> <GROUP>
➔ Zeigt die Liste der existierenden Gruppen mit ihren Namen.

RAD ODER <↓>
➔ Unterlegt eine gewünschte Gruppe.

<ENTER> ODER <AT> <AT>
➔ Anwahl der Kreise der unterlegten Gruppe mit <ENTER> oder direkte Zuordnung einer Intensität.

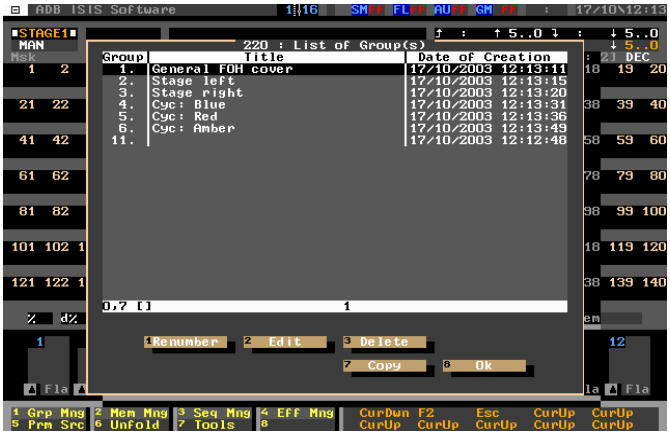
Achtung : Als eine Vorsichtsmaßnahme ist die Direkt-Ladefunktion in anderen Zusammenhängen nicht erreichbar.

6.7 Der Gruppen Manager

Es gibt in dieser Software diverse Manager, über die gespeicherte Einheiten wie Gruppen, Speicher, Lauflichter und Effekte bequem bearbeitet werden können. Im Gruppenmanager können Gruppen editiert, benannt, kopiert, umnummeriert und gelöscht werden.

Beispiele Tasteneingaben

<F1 {GRP MNG}>
➔ Zeigt das Gruppenmanagerfenster ; zunächst zeigt dies eine Liste der gepseicherten Gruppen.



Gruppenmanager Ansicht (Dialogbox 220)

6.7.1 Namensgebung bzw. Titelzuordnung einer Gruppe im Gruppenmanager

Es kann nützlich sein, jeder Gruppe einen Namen wie etwa « roter Horizont » zu geben, um diese dann im Gruppenmanager und in der Gruppenliste leichter identifizieren zu können.

Beispiele Tasteneingaben

RAD ODER <↓> ODER DIREKTEINGABE ÜBER DIE ALPHANUMERISCHE TASTATUR
- ➔ Im Gruppenmanager benutzten Sie das Rad oder die Pfeiltaste abwärts, um eine Gruppe für die Bearbeitung zu unterlegen, oder geben Sie die Nummer direkt über die Tastatur ein.

<F2 {EDIT}>
- ➔ Auswahl der Editiemöglichkeiten : hier kann ein Titel über die alphanumerische Tastatur eingegeben werden.

<F8 {OK}>
- ➔ Bestätigung des Titels und Ausgang.

<F8 {OK}>
- ➔ Verlassen des Gruppenmanagers. Verlassen Sie ihn nicht, wenn Sie noch weitere Gruppen bearbeiten wollen.

6.7.2 Kopieren von Gruppen im Gruppenmanager

Gruppen können im Gruppenmanager kopiert werden. Eine Liste von mehreren Gruppen kann mittels einer Deltafunktion ebenfalls kopiert werden, welche die neuen Gruppennummern in benutzerdefinierten Schritten erhöht.

Beispiele Tasteneingaben

RAD ODER <↓>
- ➔ Benutzen Sie im Gruppenmanager das Rad oder die Pfeiltaste nach unten, um die zu kopierende Gruppe anzuwählen und zu unterlegen.
- ➔ Wenn gewunscht wählen Sie mehrere Gruppen mit der Taste <ENTER> aus.

<F7 {COPY}>
- ➔ Zeigt das Dialogfeld ‘‘kopieren’’.

ZIEL
- ➔ Eingabe der neuen Gruppennummer oder der ersten Nummer in einer Liste.

DELTA
- ➔ Eingabe eines Delta-Wertes, soweit benötigt (siehe unten).

<F8 {OK}>
- ➔ Bestätigung des Umnummerierungsvorgangs und Verlassen des Dialog-Fensters.

DELTA

Die Deltafunktion ist eine Möglichkeit, Listen umzunummerieren. Der Standard-Wert ist 1, was soviel bedeutet wie die Erhöhung oder Durchnummerierung der neuen Nummern um 1 von der ersten angewählten Nummer aufwärts. Wird der Delta-Wert geändert, so werden die neuen Nummern dem Delta-Wert entsprechend aufsteigend erhöht. Beträgt der Delta-Wert beispielsweise 2, so bestehen die neuen Nummern nur aus geraden oder ungeraden Nummern. Ist der Delta-Wert 10, so werden die neuen Nummern in Zehnerschritten erhöht.

6.7.3 *Löschen von Gruppen mit Hilfe des Gruppenmanagers*

Um Raum für neue Gruppen zu schaffen, können ungenutzte oder unerwünschte Gruppen gelöscht werden.

Beispiele Tasteneingaben

RAD ODER <↓>
- ➔ Unterlegen Sie im Gruppenmanager die gewünschte Gruppe.
- ➔ Oder wählen Sie mehrere Gruppen mit der Taste <ENTER> aus.

<F3 {LÖSCHEN}>
- ➔ Anwahl der Funktion Löschen.

''LÖSCHEN DER ELEMENTE SIND SIE SICHER ?''
- ➔ Warnt vor dem Löschvorgang.

<F8 {JA}>
- ➔ Bestätigt den Löschvorgang.

6.7.4 Re-nummerieren von Gruppen im Gruppenmanager

Wurden mehrere Gruppen gelöscht oder Gruppen mit nicht aufeinander folgenden Gruppennummern erstellt, so können sie zur besseren Übersicht der Gruppenliste re-nummeriert werden.

Beispiele Tasteneingaben

RAD ODER <↓> ... <ENTER>
- ➔ Unterlegen Sie im Gruppenmanager die z ure-nummerierende Gruppe mittels Rad oder Pfeiltasten oder geben Sie eine Nummer über die Tastatur ein.
- ➔ Wählen Sie mehrere Gruppen mit der Taste <ENTER> aus.

<F1 {RE-NUMMERIEREN}>
- ➔ Zeigt das Re-Nummerierungs-Dialog-Fenster.

ZIEL
- ➔ Eingabe der neuen Gruppennummer oder der ersten Nummer in einer Liste.

DELTA
- ➔ Eingabe eines Delta-Wertes, soweit benötigt.

<F8 {OK}>
- ➔ Bestätigung des Re-nummerierungsvorgangs und verlassen des Dialog-Fensters.
- ➔ Überschneiden sich die neuen Gruppennummern mit bereits existierenden, so wird eine Wammeldung ausgegeben und der Vorgang abgebrochen.

6.8 Wiederhestellen gelöschter Gruppen

Wurde eine Gruppe gelöscht oder geändert, kann die Originalversion über das Menü ‘’Werkzeuge’’ wieder hergestellt werden. Ist eine Gruppe mehrfach verändert worden, so erscheint Sie auf der wiederherzustellenden Liste so oft, wie sie geändert wurde.

Die zuletzt gelöschte oder modifizierte Version befindet sich immer am Listenanfang. Zusätzlich sind alle Modifikations – bzw. Löschzeiten und – daten angezeigt, so dass beispielweise eine gestern um die Mittagszeit gelöschte Gruppe leicht in der Liste zu finden ist!

Gruppen, die jedoch über eine Initialisierungs-routine gelöscht wurden, können allerdings nicht wiederhergestellt werden.

Beispiele Tasteneingaben

<MENÜ> <F5 {WERKZEUGE}> <F2 {WIEDERH}> <F1 {GRUPPEN}>
- ➔ Öffnen des Dialog-Fensters zum Wiederherstellen von Gruppen.

RAD ODER < > ... <ENTER>
- ➔ Wählt die wiederherzustellende Gruppe an.
- ➔ Eine Gruppenliste kann über die Taste <ENTER> angewählt werden.

<F1 {WIEDERH}>
- ➔ Anwahl der Funktion ‘’Wiederherstellen’’.

Existiert die gewünschte Gruppe nicht mehr in der gegenwärtigen Show, wird sie umgehend wiederhergestellt. Handelt es sich um eine modifizierte Gruppe, kann der Anwender entscheiden, wie er weiter verfahren will.

‘’HEADER # **EXISTIERT BEREITS – ÜBERSCHREIBEN ?’’**
- ➔ Warnmeldung zur Anzeige, dass die gewünschte(n) Gruppe(n) bereits existieren und durch die wiederherzustellende(n) Gruppe(n) überschrieben werden.

<F1 {ABBRUCH}> ODER <F7 {NEIN}> ODER <F8 {JA}> ODER <F2 {ALLE}>
- ➔ <F1> Abbruch der Funktion ‘’Wiederherstellen’’.
- ➔ <F7> Wiederherstellen der angewählten Gruppen ohne weitere Warnung.
- ➔ <F8> Wiederherstellen der angewählten Gruppen mit Ausnahme der Gruppe(n), auf die sich die Wammeldung bezieht.
- ➔ <F2> Bestätigung der Wiederherstellung der Gruppe in Warnmeldung und Überschreiben der existierden Version.

<F8 {OK}>
- ➔ Verlassen der Funktion ‘’Wiederherstellen’’.

7. DIE SUBMASTER-REGISTER

7.1 Einleitung

Die Submaster-Register sind sehr flexible Arbeitsfelder. Sie können zum Erstellen von Lichtständen eingesetzt werden, zum Anlegen und Wiedergeben von Speichern, Lauflichtern, Effekten, Loops und können in die Modi ‘’Audio” und “Midi” versetzt werden. Submaster-Register sind vielseitig und leicht zu bedienen. Submaster-Register sind vielseitig und leicht zu bedienen.

Sind mehrere Lichtstimmungen in Submaster-Registern angelegt , so kann eine unvorbereitete Show einfach ‘’improvisiert’’ werden, indem die Submaster-Register nach Bedarf gemixt werden. Sie können selbstverständlich auch als Bestandteil von strukturierteren Shows genutzt werden oder auch zum Überschreiben von Kreisintensitäten anderer Arbeitsfelder und ähnlichem.

➔ Beim Arbeiten in Submaster-Registern liegt das jeweilige Ergebnis bzw. Der Inhalt allerdings nur am Pultausgang an, wenn der entsprechende Submaster-Register-Steller (und der Hauptsummensteller) nicht in Nullstellung ist. Weitherhin kann ein Submaster-Register dem Submaster-Summen-Steller unterliegen, sofern dieser dem Register zugeordnet ist.

Achtung : Das Verhalten der Kreise innerhalb der Submaster-Register hängt von dem, vom Anwender gewählten, Prioritätenmodus ab.

Konventionelle Scheinwerfer besitzen nur eine Intensitätsattribut (lediglich die Heiligkeit der Lampe kann vom Pult gesteuert werden). Diese Kreise arbeiten auf einer ‘’ der höchste Wert hat Vorrang’’-Basis (HTP = highest-takes-precedence): das Arbeitsfeld, das den höchsten Intensitätswert für einen Kreis liefert, liegt am Ausgang an.

Motorisch bewegte Geräte wie zum Beispiel Farbwechsler besitzen mehr als ein Parameter, das vomPult gesteuert werden kann: diese nennt man *instrumente*. Parameter eines Instrumentes arbeiten in der Standardeinstellung auf der Basis eines ‘’der zuletzt eingegebene Wert hat Vorrang’’-Prinzips (LTP = the latest-takes precedence): die letzte Eingabe bestimmt den an den Ausgang gesendeten Wert.

Weiteres siehe auch das Kapitel *Einführung in den LTP Modus*.
☞ Einzelheiten zu den Prioritäts-Modi finden sich im *ISIS®* Benutzerhandbuch, im Kapitel *HTP FTP LTP Einstellungen*.

7.2 Submaster Seiten

ISIS® Software unterstützt bis zu 96 Submaster-Register, wobei auf allen Standardpulten weniger physikalische Submaster-Register-Steller vorhanden sind. Die vorhandenen Steller werden zur Steuerung von « Seiten » von Submaster-Registern benutzt.

Jeder der 96 Submaster-Register kann jederzeit einen Nichtnullwert besitzen, wobei man jeweils nur über eine Submaster-Register-Seite die physische Kontrolle hat.

➔ Durch Anwahl der Submasterauswahltaste kann auf verschiedene Register zugegriffen werden.

Das Konzept von Submaster-Register-Seiten bedeutet, dass es möglich ist, dass ein Unterschied zwischen der aktuellen Stellerposition und dem virtuellen Wert des Submaster-Register herrscht. Wie bei allen anderen Kontrollen wird der Wert in weiß angezeigt, wenn der physikalische Steller den Submaster-Register-Wert gibt und rot solange der Wert vom virtuellen Steller kommt.

Wenn sich der virtuelle Wert eines Submaster-Register-Stellers von dem seines physikalischen Stellers unterscheidet, kann der virtuelle Submaster-Register-Steller dem physikalischen wieder untergeordnet werden, indem der physikalische Steller auf den Wert des virtuellen geschoben wird. Sind beide wieder miteinander verbunden, so wechselt die Farbe der Wertanzeige des Submaster-Registers von rot zu weiß und zeigt so an, dass sein Wert nun wieder von seinem physikalischen Steller geregelt wird.

Statt den physikalischen Submaster-Register-Steller an den Wert des virtuellen anzugleichen, gibt es auch die Möglichkeit, den ausgewählten virtuellen Steller über eine Funktion im Submaster-Konfigurations-Dialog-Fenster auf den Wert des mit ihm verbundenen physikalischen Stellers zu setzen.

➔ Die ‘’Steller’’ Funktion zwingt den virtuellen Wert eines Submaster-Registers, auf die Position des entsprechenden physikalischen Stellers zu springen.

Beispiele Tasteneingaben

<CONFIG>
➔ Anwahl des Submaster-Konfigurations-Dialog-Fensters zur Auswahl der Submaster-Register.

<F2 {FADERS}>
➔ Zwingt den virtuellen Wert des ausgewählten Submaster-Registers, auf die Position des entsprechenden physikalischen Stellers zu springen.

7.3 Anwahl von Submaster-Registern

Ist ein Submaster-register angewählt, werden alle über Tastatur und andere Bereiche des Pultes gemachten Eingaben an ihn gesendet. Das ausgewählte Submaster-Register wird in der Standardeinstellung auf Monitor 1 gezeigt.

Sind mehrere Submaster-Register angewählt, so könne Speicher, Lauflichter und Effekte simultan in alle angewählten Register geladen werden. Intensitäten können jedoch immer nur in einem einzelnen Submaster-Register geändert werden. Sind bei der Verwendung der Intensitätswerkzeuge mehrere Register angewählt, so erscheint die Fehlermeldung « Wählen Sie nu rein Submaster an ».

7.3.1 Anwahl eines einzelnen Submaster-Registers

Beispiele Tasteneingaben

<SUB1>
➔ Wählt Submaster-Register 1 an.

<SUB5>
➔ Wählt Submaster-Register 1 wieder ab und wählt Submaster-Register 5 an.

7.3.2 Anwahl einer Liste von Submaster-Registern

Beispiele Tasteneingaben

<SUB1> <THRU> <SUB10> <-> <SUB8> <+> <SUB12>
➔ Anwahl der Submaster-Register 1 bis 10, außer Submaster-Register 8 und Submaster-Register 12.

7.3.3 Anwahl einer Liste von Submaster-Registern über zwei Seiten

Bischer betrafen alle Submaster-Register Anwahlen eine einzige Seite. Da alle *ISIS®* Systeme jedoch 96 Submaster-Register besitzen, ist es ebenfalls möglich entweder alle Submaster-Register gleichzeitig oder auch jede Kombination zwischen 1 und 96 zu wählen. Mit den <+> <-> und <THRU> Kommandos kann jede gewünschte Auswahl auch über die Seiten hinweg getroffen werden.

7.4 Kreissteuerung in den Submaster-Registern

Jede beliebige der Kreis-Steuer-Manipulationen, die im Kapitel *Steuerung von Kreisen* beschrieben sind, ist auch für das Arbeiten in den Submaster-Registern gültig, es kann jedoch immer nur in einem Submaster-Register gleichzeitig gearbeitet werden. Sind Kreise in verschiedenen Submaster-Register zu bearbeiten, muss jedes Register einzeln angewählt werden.

➔ Kreisintensitäten können nur in einem Register gleichzeitig verändert werden.

Angewählte Kreise werden bei der Auswahl eines neuen Submaster-Registers nicht automatisch abgewählt, sondern stehen zum direkten Zugriff zur Verfügung.

Neue Kreise können über direkte Tastatureingabe angewählt werden. Darüber hinaus können angewählte Kreise über zweimaliges Drücken der Taste <CLEAR> abgewählt werden oder indem der Inhalt gespeichert wird. Wurde eine Kreisauswahl versehentlich abgewählt, kann sie mit der Taste <LAST> wiederhergestellt werden.

7.4.1 Kreisanwahl und Intensitätszuordnung

Jedes Submaster-Register kann durch einfaches Drücken der zugehörigen Anwahltaste als aktuelles Arbeitsfeld ausgewählt werden. Kreise und Intensitäten können dann über Tastatur und Rad wie gewohnt zugeordnet werden.

Beim Arbeiten in den Submaster-Registern können all im Kapitel *Steuerung von Kreisen* beschriebenen Veränderungsmöglichkeiten genutzt werden.

Beispiele Tasteneingaben

<SUB10> <1> <AT> <7><.><3>
➔ Setzt Kreis 1 auf 73% in Submaster-Register 10.

7.4.2 Addieren und Subtrahieren von Gruppen

Gruppen können in den Submaster-Registern unter Verwendung der selben Methoden zur Intensitäts-Zuordnung wie Kreise bearbeitet werden.

Beispiele Tasteneingaben

<SUB9> <GRUPPE> <1> <+> <GRUPPE> <2> <AT> <5>
➔ Setzt die Gruppen 1 und 2 auf 50%, in Submaster-Register 9.

<SUB10> <GRUPPE> <1> <THRU> <GRUPPE> <8> <AT> <4><.><5>
➔ Setzt die Gruppen 1 bis 8 auf 45%, in Submaster-Register 10.

<SUB11> <GRUPPE> <1> <+> <GRUPPE> <5> <+> <1> <THRU > <1><2> <-> <5> <AT> <AT>
➔ Setzt die Gruppen 1 und 5 und die Kreise 1 bis 12, außer Kreis 5 auf FF (100%), in Submaster-Register 11.

7.4.3 Proportionales Addieren und Subtrahieren von Speichern

Speicher können proportional von existierenden Submaster-Register-Inhalten addiert und subtrahiert werden. Dabei wird der Speicher so behandelt, als wäre er eine Kreisliste oder ein Gruppe. Im Gegensatz zu Gruppen bleiben jedoch die relativen Intensitätsunterschiede der einzelnen Kreise innerhalb des Speichers erhalten, so dass der generelle Eindruck einer Lichtstimmung gewahrt bleibt.

Beispiele Tansteneingaben

<SUB1> <MEM> <1> RAD
➔ Proportionales Addieren oder Subtrahieren von Speicher 1 in Submaster-Register 1.

<SUB2> <MEM> <1> <+> <MEM> <2> RAD
➔ Proportionales Addieren von Speicher 1 und 2 in Submaster-Register 2.

<SUB3> <MEM> <3> <LOAD> <MEM> <4> RAD
➔ Laden von Speicher 3 in Submaster-Register 3 und proportionales Addieren von Speicher 4.

<SUB4> <MEM> <1> <THRU> <1><0> <-> <MEM> <5> RAD
➔ Proportionales Addieren von allen Speichern zwischen 1 und 10 außer Speicher 5 in Submaster-Register 4.

7.4.4 Kombinieren von Kreisen, Gruppen und Speichern in einem Submaster-Register

Kreise, Gruppen und Speicher können in einem einzigen Submaster-Register kombiniert werden.

Beispiele Tasteneingaben

<KREIS-LISTE> <+> <MEM> <7> RAD
➔ Die angewählten Kreise und Speicher 7 werden zum Inhalt des aktiven Submaster-Registers hinzugefügt.

<KREIS-LISTE> <+> <GRUPPENLISTE> <+> <MEM> <1> RAD
➔ Die angewählten Kreise, Gruppen und Speicher 1 werden zum Inhalt des aktiven Submaster-Registers addiert.

Wird ein Speicher direkt in ein Submaster-Register geladen, so ersetzt er jeden in diesem Register existierenden Inhalt. Eine Anwahl von Kreisen von existierenden Speichern kann jedoch auch in ein Arbeitsfeld geladen werden OHNE den existierenden Inhalt zu löschen. Dabei werden ausgewählte Kreise – mit ihren Intensitäten – eines Speichers zum vorhandenen Inhalt des gewählten Arbeitsfeldes addiert.

Beispeile Tasteneingaben

<SUB12>
➔ Wählt Submaster-Register 12 an, welches bereits einige Kreise mit Intensitäten enthält.

<6><0> <THRU> <7><0>
➔ Wählt die Kreise 61 bis 70 an.

<PLOAD> <MEM> <7> <PLOAD>
➔ Anwahl der ‘’Part-Load’’-funktion (partielles Laden) und addiert die Intensitäten der Kreis 61 bis 70 aus Speicher 7 zum in Submaster-Register 12 vorhandenen Inhalt.

7.5 Löschen des Submaster-Registers

Wird der Inhalt eines Submaster-Registers nicht länger benötigt oder soll dieses für neue Inhalte geleert werden, so muss es mit der Taste <ERASE> gelöscht werden.

➔ <ERASE> bzw. Löschen entfernt nicht nur alle Inhalte inklusive der zugehörigen Zeiten aus dem Submaster-Register, wobei die Standardzeiten wiederhergestellt werden, sondern setzt das Submaster-Register als solches sowie den Flash-Tasten-Modus wieder auf Standard.

Handelt es sich bei dem Inhalt des Submaster-Registers um ein gespeichertes Element wie einen Speicher, ein Lauflicht oder einen Effekt, so wird es lediglich aus dem Submaster-Register, nicht aber aus dem System-Speicher gelöscht. Nach dem Löschen eines Speichers aus einem Submaster-Register befindet er sicher immer noch in der Speicherliste.

Um das angewählte Submaster-Register (oder eine Gruppe von Submaster-Registern) zu löschen, muss die Taste <ERASE> zwei mal gedrückt werden. Dadurch soll versehentliches Löschen verhindert werden. Nach dem ersten Drücken von <ERASE> leuchtet seine LED als Warnung auf. Mit <CLEAR> wird das Kommando Löschen wieder aufgehoben, der Inhalt bleibt im Arbeitsfeld erhalten.

Beispiele Tasteneingaben

<SUB1> <THRU> <SUB6> <ERASE> <ERASE>
➔ löscht den Inhalt der Submaster-Register 1 bis 6.

7.6 Submaster-Register-Modi

Normalerweise arbeiten Submaster-Register nach dem Prinzip des überlagernden Addierens ihrer Inhalte nach dem http-Prinzip (''Höchster Wert hat Vorrang'') zum Pultausgang, wenn ihre Steller manuell aus der Nullstellung gebracht werden. *ISIS®* Submaster-register besitzen darüber hinaus jedoch noch andere Modi, die es ermöglichen, Lichtstimmungen auf die verschiedensten Arten zu bearbeiten.

AUTO

Ein Submaster-Register kann als sogenannter « Autofader » konfiguriert werden. Der Inhalt eines Submaster-Registers kann so auf Tastendruck als zeitgesteuerte Überblendung zum Pultausgang gebracht werden – anstatt den Steller manuell zu bewegen.

INHIBIT

Dieser Modus wird verwendet, um einzelnen Kreise auszublenden bzw. Arbeitsfeld unabhängig vom Pultausgang zu nehemen (englisch : to inhibit = hemmen, verhindern).

BYPASS

Ein Submaster-register in diesem Modus umgeht den Hauptsummensteller und die Black-Out-Funktion und wirkt direkt auf den Pultausgang : Der Inhalt eines Submaster-Registers in dieser Einstellung kann nicht über die Summen-Speicher-Funktion <SUM> (rekord live) aufgenommen werden.

AUDIO/MIDI

Der Inhalt eines Submaster-Register kann auch von einem Audiosignal moduliert oder durch ein MIDI-Signal getriggert werden.

Jedes Submaster-Register kann mit jeder dieser Funktionen einzeln konfiguriert werden. Einige Funktionen wie z.B. <Auto> und <Inhibit> können gleichzeitig verwendet werden.

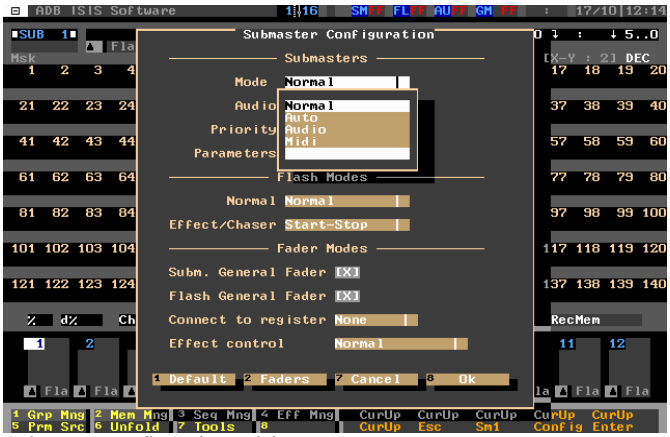
Außerdem kann ein Submaster-Register, das Kreise von Farbwechslern (Scrollern) oder Motorische Scheinwerfern enthält, speziell für die Parameter von motorischen Instrumenten (wie Steuerung von Farbe oder Gobo etc.) konfiguriert werden. Dies wird ausführlich im Kapitel *Steuerung von Farbwechslern und Motorische Scheinwerfern* beschrieben.

7.7 Zusammenfassung der verschiedenen Submaster-Register-Modi

Modus	Beschreibung
Normal	Normal, manuell, HTP
Auto	Das Submaster-register wird zu einem einfachen zeitgesteuerten Playback-Register.
Audio	Der Submaster-Register-Inhalt wird durch ein Audiosignal moduliert.
MIDI	Der Submaster-Register-Inhalt reagiert auf den MIDI-Eingang.
Inhibit	Das Submaster-register wirkt subtraktiv statt additiv.
Bypass	Umgehen anderer Felder und Funktionen des Lichtstellpultes.

7.7.1 Konfiguration des Submaster-Register-Modus

Unter Verwendung des Submaster-Register-Dialog-Fensters können die Submaster-Register-Modi sowohl einzeln als auch für mehrere Submaster-Register konfiguriert werden. Die Submaster-register können außerdem individuell so konfiguriert werden, dass sie dem Submaster-Register-Summen-Steller zugeordnet sind, der seinerseits ein virtueller Steller innerhalb der Software ist.



Submaster Konfigurations Dialog Box

Beispiele Tasteneingaben

<SUBMASTER-REGISTER-ANWAHL> <CONFIG>
- ➔ Anzeige der/des angewählten Submaster-Register-Konfigurations-Dialog-Fenster(s).
- ➔ Die Optionen beziehen sich auf alle jeweils angewählten Submaster-Register.

<↓> ... <ENTER>
- ➔ Verwendung der Pfeil- und <ENTER> - Tasten zur Submaster-Register-Modus-Auswahl.

<F8 {OK}>
- ➔ Bestätigung der Auswahl und Verlassen des Dialog-Fensters.

Je nach Hardwareausführung des Pultes können einige der Submaster-Register-Modi direkt über die Modus-Tasten rechts neben der unteren Submaster-Register-Steller-Reihe angewählt werden. Dies erspart das Öffnen des Dialog-Fensters; die Modus-Anwahl bezieht sich auch hier auf all derzeit angewählten Submaster-Register.

Beispiele Tasteneingaben

<AUTO>
➔ Anwahl des <Auto-Modus> für die angewählten Submaster-Register.

7.7.2 Submaster : Normal

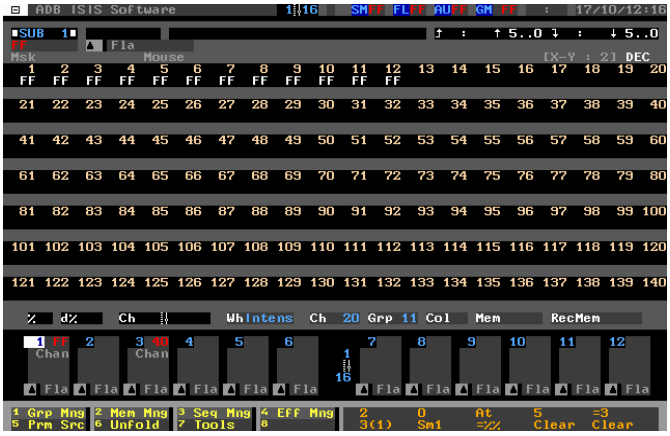
Normal ist die Standardeinstellung für alle Submaster-Register. Um den Inhalt der Submaster-Register proportional zum Wert des Stellers an den Pultausgang zu senden, müssen diese manuell bewegt werden.

Wurde ein Submaster-Register dem Submaster-Register-Summen-Steller zugeordnet, so folgt sein Ausgang diesem proportional. Der Inhalt des Submaster-Register verhält sich proportional zu :

- ➔ Der Intensität des Kreises im Submaster ;
- ➔ Der Stellung des Submasterstellers ;
- ➔ Der Stellung des Submaster-Generalstellers ;
- ➔ Der Stellung der Masterstellers.

Befinden sich Kreise in mehr als einem aktiv am Ausgang beteiligten Submaster-Register, so glit das HTP-Prinzip (''höchster Wert hat Vorrang'') unter Berücksichtigung der Ausnahmen für die Modi <Inhibit> <Bypass>.

Beachte : Wenn ein Submaster im Normalmodus arbeitet, ziegt die Submasteranzeige den Inhalt – Kreise, Speicher, Chase roder Effekt – und seine Reglereinstellung.



Submaster-Register-Info-Feld, das Kreise und Steller-Niveau von Submaster-register 1 zeigt.

7.7.3 Submaster : Auto

Der Auto-Modus verwandelt das Submaster-Register von einem Manual-Steller in einen zeitgesteuerten Steller, wobei die Überblendung beim Betätigen der jeweiligen Flash-Taste oder durch Bewegen des Submaster-Register-Stellers ausgelöst wird.

Enthält das Submaster-Register Kreise und Gruppen, so arbeitet der Auto-Modus mit den Standard-Zeiten (normalerweise 5 Sekunden). Handelt es sich bei dem Inhalt um einen Speicher mit eigenen Zeiten, so werden diese verwendet. Es ist möglich, auch hier separate Ein- und Auslaufzeiten zu setzen. Weitere Einzelheiten finden sich im Kapitel *Anlegen und Laden von Speichern*.

Die Zeiten eines Submaster-Registers im Auto-Modus können verändert werden, die neuen Zeiten gehen jedoch verloren, wenn das Register gelöscht wird. Werden die Zeiten verändert und handelt es sich beim Inhalt um einen Speicher, gelten die neuen Zeiten nur solange der Speicher im selben Submaster-Register geladen ist, es sei denn der Speicher wird neu gespeichert und behält so einen Änderungen bei.

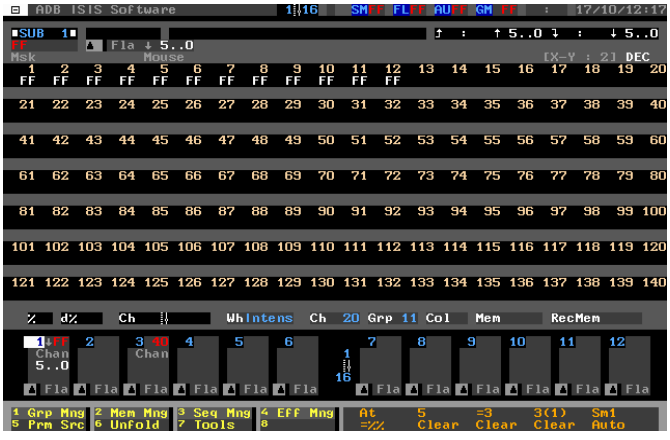
Der Auto-Modus wird im Submaster-Register-Dialog-Fenster oder über die Taste <AUTO> - sofern vorhanden - angewählt.

Beispiele Tasteneingaben

<AUTO>
- ➔ Wählt den Auto-Modus für das gewünschte Submaster-Register an.
- ➔ ‘’Auto’’ kann auch über das Submaster-Register-Dialog-Fenster ausgewählt werden.

<FLASH>
- ➔ Aktiviert die automatische Überblendung. Das erneute Betätigen der Flash-Taste kehrt die Überblendung um.

Beachte : Wenn ein Submaster im Automodus arbeitet, zeigt die Submasteranzeige den Inhalt – Kreise, Speicher, Chase roder Effekt – die virtuelle Reglereinstellung, und die Überblendzeit an.



Aktiviert die automatische überblendung. Das erneute Betätigen der Flash-Taste kehrt die überblendung um.

7.7.4 Bypass

''Bypass'' (englisch : to bypass = umgehen) ist eine einfache aber wirkungsvolle Funktion der *ISIS®* -Software.

Befinden sich Kreise in einem Submaster-Register im Bypass-Modus, so können ihre Intensitäten am Ausgang durch kein anderes Arbeitsfeld, den Hauptsummensteller (Grand Master) oder die Blackout-Funktion beeinflusst werden. Diese Kreise werden ausschließlich vom Niveau des betreffenden Submaster-register kontrolliert. Sie werden auch von der <SUM> Funktion beim Summenspeichern ignoriert.

Sollen beispielsweise beim Einleuchten einige Kreise auf Dauer an bleiben, ohne dass sie in Speicher mitaufgenommen werden sollen, so stellt das Ablegen dieser Kreise in einem Bypass-Submaster-Register die ideale Lösung dar. Dies kann unter anderem für Arbeitslichter, Saallichter oder Notenpultbeleuchtung sehr hilfreich sein.

Da Bypass-Submaster-Register weder vom Hauptsummensteller noch von der Blackout-Funktion beeinflusst werden können, kann dies ein sicherer Ort für Kreise sein, die nicht ausgeschaltet werden dürfen, wie zum Beispiel Nebelmaschinen, Farbwechsler-Spannungsversorgung oder HMI-Scheinwerfer.

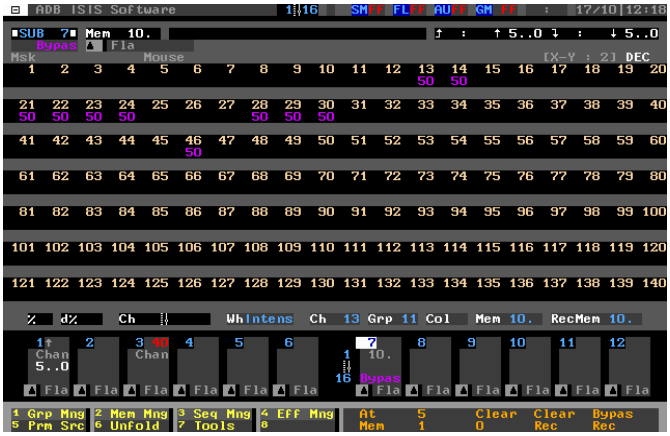
Die Kreise in einem Bypass-Submaster-Register sind nach wie vor proportional zum Niveau des Submaster-Register-Stellers und können so manuell oder durch den Auto-Modus ein- und ausgeblendet werden.

Um zu verhindern, dass ein Bypass-Submaster-Register aus Versehen ausgeblendet wird, kann es mit Hilfe seines virtuellen Stellers auf seinen maximalen (oder jeden beliebigen anderen) Wert gesetzt werden.

Kreise, die sich in einem Bypass-Modus befinden, werden am Ausgang-Bildschirm in lila angezeigt, sofern ein Intensitätswert vorhanden ist. Beträgt die Intensität im Bypass-Submaster-Register Null, so wird dies mit einem lila Doppelstrich-Symbol markiert « - - ».

Beachte : Wenn ein Submaster im Bypassmodus arbeitet, zeigt die Submasteranzeige den Inhalt – Kreise, Speicher, Chase roder Effekt – Reglereinstellung, seinen Modus und das Wort ''Bypass'' in Rot.

Der Bypass-Modus kann im Submaster-Register-Konfigurations-Dialog-Fenster angewählt werden oder über Betätigung der Submaster-Register-modus-Taste <BYPASS> soweit vorhanden.



Ein Submaster-Register-Info-Fenster, das Submaster-Register 7 im Bypass-Mouds mit dem Inhalt von Speicher 10 zeigt.

7.7.5 Submaster : Inhibit (Korrektur + oder -)

Der Modus ‘’Inhibit’’ ermöglicht die Verwendung des Submaster-Registers zum subtraktiven wie zum additieven Arbeiten und wirkt auf die Kreise, die in ihm enthalten sind. Das Submaster-Register selbst sendet keine Kreise zum Pultausgang, sondern erlaubt es, diese proportional zum Ausgang hin zu vermindern oder zu erhöhen, sofern ihre Werte von anderen Arbeitsfeldern aus gesendet werden. Mit Hilfe dieses ‘’Cut-und Boost’’-Effekts (englisch : to cut = kürzen, vermindern; to boost = verstärken) können die Werte der gewünschten Kreise in Bezug auf ihre aktuelle Intensität um 100% vermindert oder erhöht werden.

Beachte : Der Inhibitmodus arbeitet nicht mit Kreisen, die sich im Bypassmodus befinden oder im Livemodus ‘’gefangen’’ sind.

Kreise, die sich in einem Submaster-Register im Inhibit-Modus befinden, werden im Arbeitsfeld mit « II » gekennzeichnet und gelb dargestellt. Der Ausgangsmonitor zeigt Kreise im Inhibit. Modus ebenfalls in gelb an, sobald ein Intensitätswert vorhanden ist. Andernfalls erscheint wie beim Bypass-Modus das Doppelstrich-Symbol « - - ».

Da die Inhibit Funktion Kreisintensitäten sowohl erhöhen als auch vermindern kann, hat die Submaster-Register-Stellung 50% keine Auswirkung auf den Ausgangswert. Die untere Hälfte des Submaster-Register-Stellers (von 50% bis 0%) kontrolliert die proportionale Verminderung der Kreisintensität (cut), die obere Hälfte (von 50% bis 100%) die proportionale Erhöhung (boost) derselben.

Achtung : Kreise können von ihrem *aktuellen* Wert auf 0% verringert werden (eine Verminderung um 100%). Sie können jedoch lediglich auf 100% ihres derzeitigen Wertes angehoben werden.

Befindet sich der Submaster-Register-Steller in Nullstellung, wenn der Inhibit-Modus ausgewählt ist, so hat dies keine direkte Auswirkung auf den Pultausgang. Der Wert des Submaster-Registers wird in rot als 50% angezeigt, da sein virtueller Steller automatisch auf 50% gebracht wurde, indem der Inhibit-Modus ausgewählt wurde. Auf diese Weise wird verhindert, dass Kreise plötzlich auf 0% absinken.

➔ Um im Inhibit-Modus die Kontrolle über die Kreise wiederzuerlangen muss der physikalische Steller des Submaster-Registers auf 50% gebracht werden.

Ein Submaster-Register im Inhibit-Modus kann unabhängig der physikalischen Position seines Stellers in die 50% Stellung gebracht werden, um den Stand vor einer Inhibit-Eingabe wieder herzustellen. Durch gleichzeitiges Drücken der <SHIFT> - Taste und der betreffenden Submaster-Register-Flash-Taste, wird jede Reduzierung bzw. Erhöhung der Ausgangswerte auf unkomplizierte Weise wieder rückgängig gemacht.

Beispiele Tasteneingaben

<SHIFT> <FLASH-TASTE #>

➔ Zwingt die Inhibit-Funktion von Submaster-Register 1 unabhängig von der physikalischen Stellerposition auf 50%.

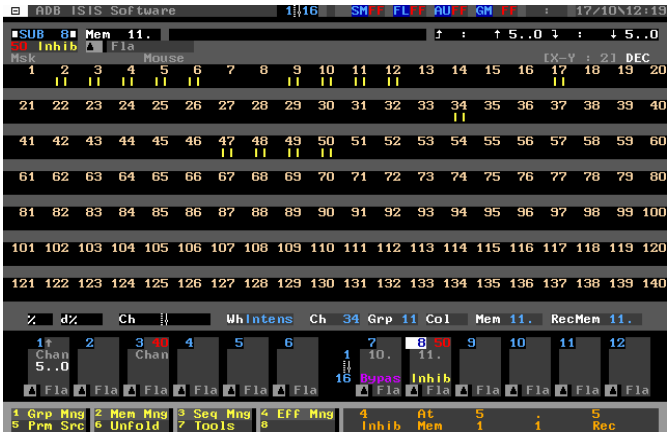
Wird der Steller des Inhibit-Submaster-Registers von 50% abwärts bewegt, so wird der Ausgangswert seines Inhalts proportional vermindert oder erhöht, gleich welche anderen Register die selben Kreise enthälten.

Inhibit beeinflusst keine im Live-Register befindlichen oder über Bypass gesperrte Kreise.

Kreise können innerhalb eines Inhibit-Submaster auf jeden beliebigen Wert gesetzt werden, da es die Stellung des Submaster-Register-Stellers ist, der den Ausgangswert der Kreise bestimmt. Dies bedeutet, dass Kreise entweder durch Laden eines Speichers oder einer Gruppe oder durch direkte Eingabe eines Kreises mit voller – oder jeder anderen – Intensität ein Inhibit-Submaster-Register geladen werden können. Die Intensität kann frei gewählt werden, das Zuordnen von FF geht aber in der Regel schneller, zumal bei Anlagen mit einer <FF>- Taste.

Das Inhibit-Submaster-register kann sowohl manuell (normal) bewegt werden als auch in den Auto-Modus versetzt werden. Die Wirkung auf den Pultaisgang ist identisch, die Veränderungen werden lediglich mit der im Auto-Modus zugeordneten Zeit gemacht.

Achtung : Wird ein Submaster-Register in den Inhibit-Modus versetzt, zeigt das entsprechende Informationsfeld den Inhalt des Submaster-Registers-Kreise, Speicher, Lauflichter oder Effekte – seinen Stellerwert, und das Wort « Inhibit » in gelb.



Die Submaster Ansicht zeigt Submaster 8 im Inhibitmodus, mit dem Inhalt von Speicher 111.

Der Inhibit-Modus wird im Submaster-Register-Konfigurations-Dialog-Fenster oder mittels der Submaster-Register-Modus-Taste <INHIBIT> soweit vorhanden angewählt.

7.7.6 Submaster : Audio

Jedes Submaster-Register kann einzeln konfiguriert werden, auf ein Audio-Signal zu reagieren, sei es ein Bass-, Mitten-Bereichs-, Höhen- oder ein gemischtes Signal.

Kreise in einem Audio-Submaster-Register müssen Intensitäten aufweisen. Diese werden am Pultausgang mit dem Audio-Signal moduliert und die maximale Intensität am Ausgang ist proportional zu :

- Den Kreis-Intensitäten ;
- Dem Submaster-Register-Niveau ;
- Dem Niveau des Submaster-Register-Summen-Stellers (falls konfiguriert) ;
- Dem Audio-Eingangs-Niveau, eingestellt im Setup-Menü ;
- Dem jeweils anliegenden Audio-Signal-Wert der Musik.

Der Audio-Modus wird im Submaster-Register-Konfigurations-Dialog-Fenster oder mittels der Submaster-Register-Modus-Taste <AUDIO> soweit vorhanden angewählt.

Der Audio-Eingang muss im ‘’Setup-Allgemein’’-Dialog-Fenster aktiviert sein.

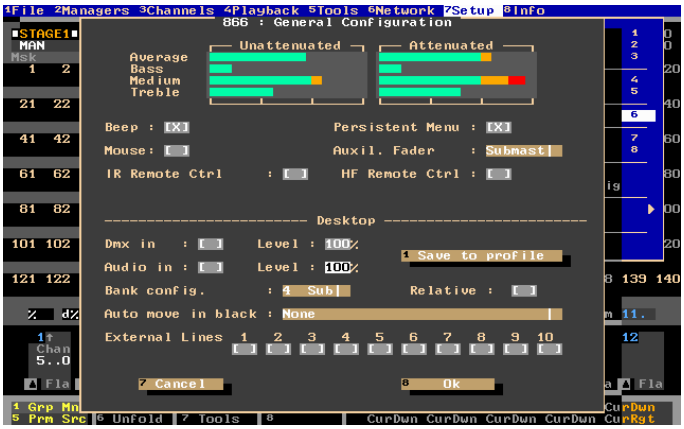
Beispiele Tasteneingaben

<MENU> <F7 {SETUP}> <F3 {ALLGEMEIN}>
- Das ‘’Setup-Allgemein’’-Dialog-Fenster ermöglicht Einstellungen aller Pult-Eingangs-Optionen.

<↓> … <ENTER>
- Aktivieren des Audio-Eingangs..

<↓> … RAD
- Wählen Sie mittels Pfeiltasten das Feld ‘’Audio In’’ (Audio Input oder Audio Eingang) an. Es kann eine Intensität zwischen 0% und 100% gewählt werden. Dieser Wert kann sowohl über das Stellrad als auch direkt über die Tastatur eingegeben werden.
- Audio Eingang und seine Werte werden bei anliegendem Audio-Signal durch ein Balkendiagram visualisiert. Ein optimales Niveau erlaubt gelegentliche Ausschläge des Signals in den Spitzenbereich, jedoch keine permanenten.

<F8 {OK}>
- Bestätigt die Einstellungen und schließt das Dialog-Fenster.


1File 2Managers 3Channels 4Playback 5Tools 6Network 7Setup 8Info
866 : General Configuration
Unattenuated
Attenuated
Average
Bass
Medium
Treble
Beep : [X]
Persistent Menu : [X]
Mouse: [ ]
Auxil. Fader : Submast
IR Remote Ctrl : [ ]
HF Remote Ctrl : [ ]
Desktop
Dmx in : [ ] Level : 100%
Audio in : [ ] Level : 100%
1 Save to profile
Bank config. : 4 Sub
Relative : [ ]
Auto move in black : None
External Lines 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
7 Cancel
8 Ok

Die Ansicht zeigt die Dialogbox zur Einstellung des Audiosignals (Dialopgbox 866).

7.7.7 Konfigurieren einzelner Submaster-Register für den Audio-Modus

Einzelne oder Gruppen von Submaster-Register(n) können für den Audio-Modus konfiguriert werden ; die ausgewählten Optionen gelten für alle angewählten Submaster-Register.

Beispiele Tasteneingaben

<CONFIG>
➔ Anzeige des Submaster-Register-Konfigurations-Dialog-Fensters.

<ENTER> <↓> … <ENTER>
➔ Auswahl des Audio-Modus für das angewählte Submaster-Register.

<↓> <ENTER>
➔ Anzeige des Auswahlmenüs der Audio-Signal-Optionen des Submaster-Registers.

AVERAGE

Reaktion auf das durchschnittliche Niveau des Audio-Signals über alle Frequenzen hinweg.

TREBLE

Reaktion auf das Höhen-Frenquenzen-Signal (Treble : ungefähr 4kHz)

MEDIUM

Reaktion auf Mitten-Bereich des Audio-Signals (ungefähr 2kHz)

BASS

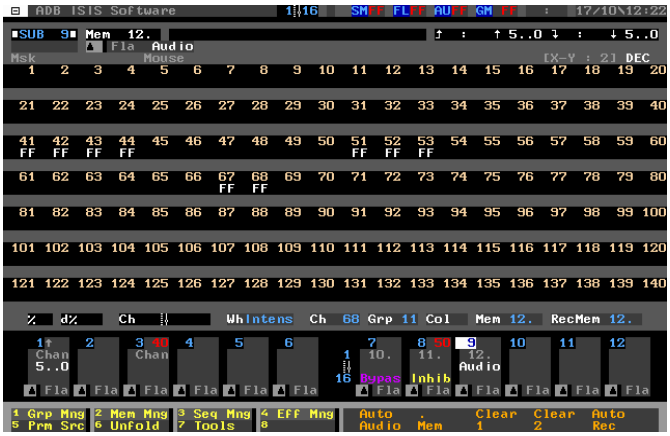
Reaktion auf Bass-Frequenzen (ungefähr 200 Hz)

<↓> <ENTER>
➔ Treffen Sie gewünschte Auswahl aus der Liste.

<F8 {OK}>
➔ Bestätigt die Einstellungen und schließt das Dialog-Fenster.

Wann immer ein Audio-Submaster-Register gezogen ist und ein Audio-Signal anliegt, wird der Inhalt zeitgleich mit der Musik getriggert bzw. moduliert. Dies ist die einfachste Audio-Anwendung. Die Funktion kann jedoch umfangreicher eingesetzt werden, wenn sie mit Lauflichtern und Effekten verwendet wird. Siehe hierzu auch das Kapitel *Lauflichter & Effekter* für weitere Details.

Beachte : Wenn ein Submaster im Audiomodus arbeitet, zeigt die Submasteranzeige den Inhalt – Kreise, Speicher, Chaser oder Effekt – Reglereinstellung, seinen Modus und das Wort ‘‘Audio’’ in weiss.



Ein Submaster-Register-Info-Fenster mit Submaster-register 9 im Audio-Modus mit dem Inhalt von Speicher 12.

7.8 Flash-Tasten

Die Flash-Tasten, die auch mit dem englischen Ausdruck « Bump-Tasten »bezeichnet werden, werden hauptsächlich zum Aufblitzen lassen bzw. ‘‘Flashen’’ der Inhalte von Submaster-Register auf ihren vollen Wert verwendet. Die *ISIS*®-Flash-Tasten können auch zum Starten und Stoppen von Lauflichtern und Effekten genutzt werden.

Alle *ISIS*®-Flash-Tasten können darüber hinaus einzeln konfiguriert werden und somit unterschiedliche Verhaltenscharakteristiken aufweisen. Die verschiedenen Modi, in denen sich die Flash-Tasten befinden, werden jeweils mit einer Abkürzung auf dem Bildschirm für jedes einzelne Submaster-Register angezeigt.

Modus	Abkürzung	Beschreibung
Normal	Fla	Aufblitzen des Submaster-Register-Inhalts auf seinen maximalen Wert in Abhängigkeit vom Submaster-Register-Summensteller.
Solo	Sol	Gleiches Verhalten wie im Normal Modus, wobei alle anderen Kreise auf 0 % gesetzt werden
On / Off	O/F	Die Flash-taste dient als Ein-Aus-Schalter
Off	Off	Deaktivieren der Flash-tasten
Preset	Pre	Der Ausgangswert des Submaster-Registers ist abhängig vom physikalischen Wert des Register-Stellers, wenn die Flash-Taste gedrückt wird.

7.8.1 Konfiguration der Flash-Tasten

Jede Submaster-Register-Flashtaste kann entweder individuell oder mit mehreren Submaster-Registern gemeinsam konfiguriert werden. Die Modi werden immer allen angewählten Submaster-Registern zugeordnet. Sie können ebenfalls individuell so eingestellt werden, dass sie dem Wert des ''Flash-Summen-Stellers'' unterliegen, bei dem es sich um einen virtuellen Steller innerhalb der Software handelt.

Die Flash-Tasten-Modi können im Submaster-Register-Konfigurations-Dialog-Fenster eingestellt werden. Dieses Dialog-Fenster wird ebenfalls zur Einstellung anderer Submaster-register-Charakteristiken wie z.B. ''Priorität'' und ''Audio-Modus'' verwendet.

Setzen der Flashtasten in der Submaster Dialogbox

Beispiele Tasteneingaben

<CONFIG>

- Zeigt das Submaster-Register-Konfigurations-Dialog-Fenster für das angewählte Submaster-Register.
- Alle Optionen gelten für alle angewählten Submaster-register.

<↓> <ENTER>

- Benutzen Sie die Pfeiltasten und <ENTER>, um die gewünschte Flash-Tasten-Modus Auswahl zu treffen.

<F8 {OK}>

- Bestätigung der Auswahl und Verlassen des konfigurations-Dialog-Fensters.

7.8.2 Flash : Normal

Normal ist die werkseitige Standard-einstellung. Durch Drücken einer Flash-Taste wird der Inhalt des Submaster-Registers auf 100 % der im Submaster-Register enthaltenen Intensitäten proportional zum Niveau des Flash-Summen-Stellers aufgeblitzt. Wird die Flash-Taste gehalten, so liegt der Inhalt bis zum Loslassen der Taste am Pultausgang an.

Achtung : Werden mehrere Flash-Tasten gleichzeitig betätigt, so werden gemeinsame Inhalte auf einer ''der höchste Wert hat Vorrang'' (HTP)-Basis zum Ausgang gesendet.

7.8.3 Flash : Solo

Im Solo-Modus wird der Inhalt des Submaster-Registers entsprechend dem Normal-Modus behandelt mit dem Unterschied, dass alle anderen Kreise gleichzeitig auf 0 % gesetzt werden. Wenn die Flash-Taste losgelassen wird , wird auch der Originalzustand wieder hergestellt.

Achtung : Dies betrifft keine Kreise, die sich im ''Live''-Feld oder in Submaster-Registern im Bypass-Modus befinden, schließt aber alle anderen Submaster-Register ein.

7.8.4 Flash : On / Off

In diesem Modus wird die Flash-Taste zu einem Ein-Aus-Schalter zum Ein- und Ausschalten des Inhalts des Submaster-Registers. Das Niveau der Flash-Taste wird in rot im Submaster-Register-Informations-Feld des Bildschirms angezeigt: Rot bedeutet, dass die Flash-Funktion eingeschaltet ist.

Achtung : Das ''ON'' Niveau verhält sich proportional dem Flash-SummenSteller.

7.8.5 Flash : Off

Setzt die Flash-taste außer Funktion, so dass sie vor unbeabsichtiger Betätigung geschützt ist.

7.8.6 Flash : Preset

Solange eine Flash-Taste gedrückt gehalten wird, wird der Inhalt proportional zum Niveau des Stellers des Submaster-registers sowie proportional zum Niveau des virtuellen Flash-Summen-Stellers (sofern konfiguriert) zum Pultausgang gesendet.

Dieser Modus wird für gewöhnlich für Motorische Scheinwerfer verwendet : siehe auch das Kapitel *Steuerung von Farbwechslern und Motorische Scheinwerfern*.

8. ANLEGEN UND LADEN VON SPEICHERN

8.1 Einleitung

Ein Speicher (auch english ‘’memory’’ oder ‘’cue’’ genannt) ist ein Lichtstand oder eine Lichtstimmung, die permanent im Systemspeicher festgehalten wurde. Dies kann ein Blackout oder eine Stimmung mit ausschließlich Kreisintensitäten oder auch Farbwechslern und Motorischen Scheinwerfern sein.

Speicher können in jedes Arbeitsfeld geladen und dort bearbeitet werden. Ist zum Beispiel Submaster-Register 1 angewählt, wird der Speicher in Submaster-Register 1 erstellt. Ist Stage 1 angewählt, wird er dort erstellt usw.

Es gibt grundsätzlich zwei Speicher-Methoden : Erstens wird mit dem Befehl <REC>, der Inhalt des angewählten Arbeitfeldes unabhängig von der Position seines Stellers, des Haupt-Summen-Stellers, der Blackout-Funktion oder dem Inhalt des Live-Feldes gespeichert. Zweitens speichert der Befehl <SUM>, die Intensitäten und Parameter, die am Pultausgang anliegen, mit Ausnahme der Werte von Submaster-Registern im Bypass-Modus.

- ➔ Soll ein Speicher erstellt werden, so wie er gerade ‘’live’’ am Pultausgang erscheint, muss <SUM> benutzt werden.
- ➔ Um einen Speicher « blind » zu erstellen, muss er einem Submaster-Register mit dem Steller auf 0%, dem Vorbereitungsregister (Preset), der Stage-Seite des Überblend-Registers mit Steller in Nullstellung oder über das Arbeitsfeld EDIT MEM (english: edit memory = Speicher-Bearbeitung) mit <REC> festgehalten werden.

Achtung : Einige Systeme besitzen nur eine Tastatur zur Eingabe sowohl von Kreisen als auch von Speichern. In diesem Fall muss vor der Eingabe von Speichern die Taste <MEM> betätigt werden.

8.2 Speicherschutz

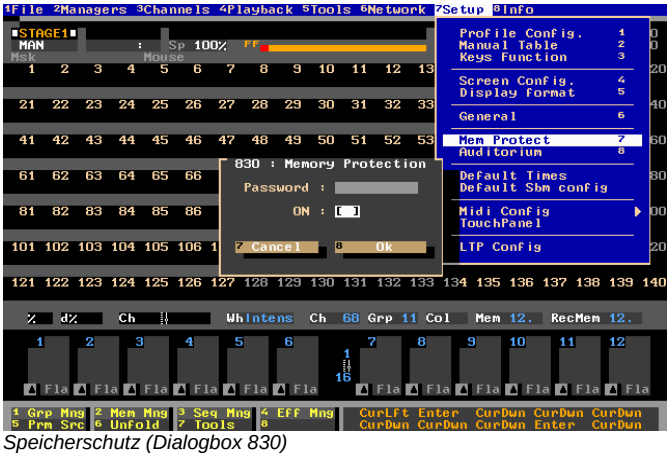
Die Speicherschutz-Funktion verhindert nicht autorisierte Modifikationen der aktuellen Show. Die Funktion verhindert die Veränderung und Aufnahme von Speichern sowie das Löschen von jeder Form von gespeicherten Elementen und schützt die ganze Show in der aktuellen Form, da alle Operationen, die auf die Festplatte zugreifen, genauso gesperrt sind wie die Veränderung der Pult-Konfiguration.

Achtung : Ist die Speicherschutz-Funktion aktiviert, so blinkt auf Monitor 1 ein rotes Schlüssel-Symbol auf.

In der Standard-Einstellung ist der Speicherschutz deaktiviert, so dass Speicher erstellt werden können. Der Speicherschutz wird in der Option ‘’Setup’’ des Menüs aktiviert.

Beispiele Tasteneingaben

<MENU> <F7 {SETUP}> <F7 {MEM PROTECT}>
➔ Zeigt das Speicherschutz-Dialog-Fenster.



Speicherschutz (Dialogbox 830)

Aktivieren der Speicherschutz-Funktion durch Ankreuzen der Option ‘ON’, verhindert die Aufnahme von Speichern.

Die Eingabe eines Passwortes ist optional. Wird keines gewählt, so wird der Speicherschutz lediglich durch An-und Abwahl der Option im Dialog-Fenster aktiviert und deaktiviert. Wird ein Passwort gewünscht, so ist eine Kombination von bis zu 10 Buchstaben und Ziffern erfordlich.

Achtung : Das Passwort berücksichtigt GROSS- UND KLEINSCHREIBUNG, was bedeutet, dass eine Speicherschutz-Funktions-Aktivierung mit einem Passwort in Großbuchstaben nicht durch Eingabe des selben Wortes in Kleinbuchsateben wieder aufgehoben werden kann.

Um ein Passwort zu verwenden, muss es vor der Aktivierung der Speicherschutz-Option eingegeben werden. Es muss vor jedem Wechseln des Zustandes des Speicherschutz-Status erneut eingegeben werden.

Achtung : Ist ein Passwort aktiv und ist es aus irgendwelchen Gründen unbedingt nötig, es zu emgehen, so kann das Wort « ADBADB » (groß geschrieben und ohne Leerzeichen) als eine Art Universal-Zugangs-Schlüssel verwendet werden.

8.3 Anlegen von Speichern

Die gebräuchlichste Methode zum Anlegen von Speichern ist das Speichern mittels <REC>. Dies speichert den Inhalt des angewählten Arbeitsfeldes unabhängig von der Position seines Stellers, dem Haupt-Summen-Steller oder der Blackout-Funktion. Wird nur ein Arbeits Beispiele Tasteneingaben feld genutzt und ist dieses ‘‘aktiv’’ – sein Steller ist auf 100% gestellt - , so sind Inhalt von Arbeitsfeld und Pultausgang identisch. In diesem Fall können sowohl <REC> als auch <SUM> verwendet werden. Es ist jedoch sinnvoll, sich einen unterschiedlichen Gebrauch der beiden Funktionen anzugewöhnen, so dass die Richtige verwendet wird, wenn ein spezieller Einsatz erforderlich ist.

Jede Speichernummer zwischen 0.1 und 999.9 kann eingegeben werden. Insgesamt stehen jederzeit bis zu maximal 1000 Speicher in der anzulegenden Speicherliste zur Verfügung.

8.3.1 Abspeichern des Inhalts eines zinzelnen Arbeitsfeldes : «REC»

In der Regel ist der zu speichernde Lichtstand der Inhalt eines einzelnen Arbeitsfeldes, in diesem Fall eines einzelnen Submaster-registers. Daher wird hier die Funktion <REC> benutzt.

Beispiele Tasteneingaben

<SUB1> <MEM> <1> <REC>
➔ Speichert den Inhalt von Submaster-Register 1 als 1.

<SUB4> <MEM> <.><1> <REC>
➔ Speichert den Inhalt von Submaster-Register 4 als Speicher 0.1.

<SUB5> <MEM> <9><9><9><.><9> <REC>
➔ Speichert den Inhalt von Submaster-Register 5 als Speicher 999.9.

8.3.2 Aufnehmen des Pultausgangs : «SUM »

Die <SUM> Funktion speichert den aktuellen Pultausgang, mit Ausnahme des Inhalts der Submaster-Register im Bypass-Modus (siehe Kapitel *Submaster-Register* für Details der Submaster-Register-Modi). Dies stellt eine einfache Methode zum Erstellen einer Momentaufnahme des Pultes dar, nach dem Motto ‘’Aufnehmen was man sieht’’. Diese Funktion ist dann interessant, wenn eine Kombination aus mehreren Arbeitsfeld-Inhalten in einem Speicher zusammengestellt werden soll.

Achtung : Wenn ein Speicher auf diese Weise aufgenommen wurde, so ist er zwar in der Speicherliste festgehalten, ist aber in kein einzelnes Arbeitsfeld geladen, da er eine Kombination aller Arbeitsfelder des Pultes ist.

Beispiele Tasteneingaben

<MEM> <6> <SUM>
➔ Speichert den gewärtigen Pultausgang als Speicher 6, den Inhalt von Submaster-Registern im Bypass-Modus ausgenommen. Speicher 6 befindet sich in der Speicherliste, wird aber erst in einem einzelnen Arbeitsfeld sichtbar, wenn er erneut geladen wird (siehe auch weiter unten im Abschnitt ‘’Laden’’).

<SUB1 FADER 70%> <SUB2 FADER 80%> <SUB3 FADER 35%> <MEM> <7> <SUM>
➔ Angenommen es werden keine weiteren Arbeitsfelder derzeit verwendet, so nimmt dies den proportionalen Ausgang der Submaster-Register 1 bis 3 als Speicher 7 auf. Dieser befindet sich nun in der Speicherliste, ist aber in keinem anderen Arbeitsfeld sichtbar, sofern er nicht in eines geladen wird.

8.4 Speicherzeiten

Einem Speicher in einem Submaster-Register im Auto-Modus können spezifische Einblend- und Wartezeiten (Up, Down und Wait) zugeordnet werden : Diese werden als Globalzeiten bezeichnet. Es kann jede Zeit von einer Zehntelsekunde bis 99 Minuten und 59 Sekunden eingegeben werden. Ein- und Ausblendzeiten können unterschiedliche Werte haben.

Jeder Speicher kann mit seinen eigenen Zeiten entweder in den Playback-Registern oder in einem Submaster-Register im Auto-Modus aufgenommen werden. Werden keine anderen Zeiten eingegeben, so werden die Standard-Zeiten verwandt (siehe unten):

Zeit	Standard-Einstellung
Warte-bis-Einblendzeit (Wait Up)	0 Sekunden
Einblendzeit (Up)	5 Sekunden
Warte-bis-Ausblendzeit (Wait Down)	
Ausblendzeit (Down)	5 Sekunden

Sind andere Zeiten gewünscht, können die Standard-Zeiten selbstverständlich ebenfalls Benutzer definiert werden. Dies geschieht mit der Anwahl von ‘’Standard-Zeiten’’ (= englisch: ‘’Default Times’’) in der Option ‘’Setup’’ des Menüs.

Zeiten können auf unterschiedliche Weise eingegeben werden. Gewöhnlich werden Zeiten in Sekunden eingegeben, wobei die Eingabe in Minuten oder Zehntelsekunden auch möglich ist.

8.4.1 Einblendzeit (Up time)

Die Einblendzeit ‘’Up’’ ist die Zeit, die auf Kreise angewendet wird, deren Intensitätswert sich erhöht d.h. einblendende Kreise. In den Playbacks wird der Inhalt des Bühnen-Registers (Stage) mit dem des Vorbereitungs-Registers (Preset) ersetzt. Die Einblendzeit wirkt daher auf Kreise, die im Preset einen höheren Intensitätswert als auf der Bühne haben. Die Einblendzeit eines Auto-Submaster-Registers ist die, in der der virtuelle Steller aus der Nullstellung gebracht wird.

Beispiele Tasteneingaben

<UP TIME> (ZEIT) <UP TIME>
➔ Ändert nur die Einblendzeit.

<REC> ODER <REC> <REC>
➔ Aufnehmen des Speichers.
➔ Existiert der Speicher bereits, so muss die änderung mit nochmaliger Betätigung der <REC> - Taste bestätigt werden.

8.4.2 Ausblendzeit (Down time)

Die Ausblendzeit wird auf Kreise angewendet, deren Intensitätswert abnimmt, bzw. die ausblenden. In den Playbacks wird der Inhalt des Bühnen-Registers (Stage) mit dem des Vorbereitungs-Registers (Preset) ersetzt. Die Ausblendzeit wirkt daher auf Kreise, die im Preset einen niedrigen Intensitätswert als auf der Bühne haben. Die Ausblendzeit eines Auto-Submaster-Registers ist die, in der der virtuelle Steller in Nullstellung gebracht wird.

Beispiele Tasteneingaben

<DOWN TIME> (ZEIT) <DOWN TIME>
➔ Ändert nur die Ausblendzeit.

8.4.3 Wartezeit (Wait time)

Die Wartezeiten sind Zeiten, die als Verzögerung vor Überblendungen gelten (Übergang zwischen Preset und Stage). Es können separate Wartezeiten für die Einblendzeit (Wait Up) und die Ausblendzeit (Wait Down) zugeordnet werden.

Beispiele Tasteneingaben

<WAIT> (ZEIT) <WAIT>
➔ Ändert die Wartezeit für ein- und ausblendende Kreise.

8.4.4 Zeiten in Sekunden eingeben

ISIS® interpretiert alle direkt eingegebenen Zeiten als Sekunden bis zu einer maximal Zeit von 999 Sekunden. Alle Zahlen über 59 werden automatisch in Minutenwerte umgerechnet.

Beispiele Tasteneingaben

<XTIME> <0> <XTIME>
➔ Ändert die angewählte Zeit auf Null. Dies wird auch als Hartschnitt ‘’Cut’’ oder ‘’Snap’’ bezeichnet.

<XTIME> <1><0> <XTIME>
➔ Ändert die angewählte Zeit auf 10 Sekunde.

<XTIME> <6><0> <XTIME>
➔ Ändert die angewählte Zeit auf 1 Minute.

<XTIME> <9><0> <XTIME>
➔ Ändert die angewählte Zeit auf 1 Minute, 30 Sekunden.

Achtung : Die Taste <XTIME> in den Beispiel kann sowohl auf die Einblend- als auch auf die Ausblend-oder Wartezeiten wirken.

8.4.5 Zeiten in Minuten

Überblendzeiten können in Minuten und Sekunden von 60 Sekunden bis 99 Minuten, 59 Sekunden eingegeben werden. In Minuten werden Zeiten als #.## für Minuten und Sekunden oder als ### (bis zu drei Ziffern) nur in Sekunden, die *ISIS®* automatisch in Minuten und Sekunden umrechnet, eingegeben.

Beispiele Tasteneingaben

<XTIME> <1><.> <XTIME>
➔ Ändert die angewählte Zeit auf 1 Minute.

<XTIME> <1><.><3><0> <XTIME>
➔ Ändert die angewählte Zeit auf 1 Minute, 30 Sekunden.

<XTIME> <9><0> <XTIME>
➔ Ändert die angewählte Zeit auf 1 Minute, 30 Sekunden.

Beachte : Die <XTIME> Tast kann die Up-, Down- oder Waittimetaste sein.

8.4.6 Zeiten in Zehntelsekunden

Zur größeren Flexibilität bei kurzen Überblendungen können Zehntelsekunden bis zu einer Minute eingegeben werden.

So können Zeiten jeden Wert zwischen 0.1 Sekunde und 59.9 Sekunden annehmen, z.B. 2.5 Sekunden oder 47.6 Sekunden. Zeiten, die Zehntelsekunden enthalten, werden als #..# (Sekunde, Punkt, Punkt, Zehntelsekunde) eingegeben.

Beispiele Tasteneingaben

<XTIME> <7><.><.><5> <XTIME>
➔ Ändert die angewählte Zeit auf 7.5 Sekunden

Beachte : Die <XTIME> Tast kann die Up-, Down- oder Waittimetaste sein.

8.4.7 Identische Ein- und Ausblendzeiten

Zum Erstellen einer einfachen symmetrischen Überblendung werden häufig die selben Werte für die Ein- und Ausblendzeit verwendet. Die Anwahl-Methode für identische Ein- und Ausblendzeiten besteht in der Anwahl einer Zeit-Taste, Eingabe des Zeit-Wertes und der Bestätigung mit der anderen Zeit-Taste.

Beispiele Tasteneingaben

<UP TIME> <4> <DOWN TIME>
➔ Ändert die Ein- und Ausblendzeit auf 4 Sekunden.

<UP TIME> <2><.><.><7> <DOWN TIME>
➔ Ändert die Ein- und Ausblendzeit auf 2.7 Sekunden.

<UP TIME> <2><.><4><5> <DOWN TIME>
➔ Ändert die Ein- und Ausblendzeit auf 2 Minuten 45 Sekunden.

8.4.8 *Identische Warte-bis-Einblend- und Warte-bis-Ausblendzeit*

Um eine pause vor Beginn der Überblendung zu provozieren, kann man die selben Werte für die Warte-bis Einblend und Warte-bis-Ausblend-Zeit zuordnen. Die Wartezeiten stellen lediglich eine Verzögerung bis zum Start der Überblendung dar, es werden keine voll automatischen Links oder sogenannte ‘’Follow-on cues’’ erzeugt. Um letzteres zu erhalten, muss die Funktion ‘’AutoGo’’ eingesetzt werden. Diese ist in den Sequenz- und Speichermanagern zu finden.

Oft sind Verzögerungen nicht nötig für Speicher, die vom Anwender wiedergegeben werden, sie können jedoch sehr hilfreich zum Verzögern von voll automatischen Überblendungen.

Beispiele Tasteneingaben

<WAIT> <2> <WAIT>
➔ Ändert die Warte-bis-Einblend und Warte-bis-Ausblendzeit auf 2 Sekunden.

<WAIT> <0><.><.><5> <WAIT>
➔ Erstellt eine Verzögerung von 0.5 Sekunden für die Ein- und Ausblendzeit.

8.4.9 Separate Ein- und Ausblendzeiten

Viele Speicher benötigen ‘’Split-Zeit-überblendung’’, was soviel bedeutet wie verschiedene Ein- und Ausblendzeiten. Ist die Einblendzeit beispielsweise kürzer, so kann dies helfen, einen Lichteinbruch zwischen ein- und ausblendenden Stimmungen zu verhindern. Ist die Ausblendzeit kürzer, so kann man einen gewollten Lichteinbruch einzeugen, wenn zum Beispiel zwei verschiedene Bühnenbereiche verwendet werden oder das Verstreichen der Zeit ausgedrückt werden soll.

Beispiele Tasteneingaben

<UP TIME> <3> <UP TIME> <DOWN TIME> <7> <DOWN TIME>
➔ Ändert die Einblendzeit auf 3 Sekunden und die Ausblendzeit auf 7 Sekunden.

<UP TIME> <8> <UP TIME> <DOWN TIME> <2> <DOWN TIME>
➔ Ändert die Einblendzeit auf 8 Sekunden und die Ausblendzeit auf 2 Sekunden und erzeugt einen Lichteinbruch in der Überblendung.

8.4.10 Separate Warte-bis Einblend und Warte-bis-Ausblendzeiten

Den Ein- und Ausblendzeiten können separate Verzögerungen zugeordnet werden. Die Anwahl-Methode ist: <WAIT> <WARTEZEITART> <WAIT> (oder die selbe <Wartezeit>-Taste).

In den bischerigen Beispielen wurden die gleichen Zeitart-Tasten zur Bestätigung der Aktion benutzt.

Bei Wartezeiten können sowohl die Wartezeit-Taste <WAIT> als auch die jeweilige Ein- oder Ausblend-Taste zur Bestätigung verwendet werden.

Beispiele Tasteneingaben

<WAIT> <UP TIME> <.><.><5> <UP TIME>
➔ Ändert die Warte-bis-Einblendzeit auf 0.5 Sekunden.

ODER

<WAIT> <UP TIME> <.><.><5> <WAIT>
➔ Ändert die Warte-bis-Einblendzeit auf 0.5 Sekunden.

Der Speicher muss gespeichert bzw. überschrieben werden, wenn die Zeiten geändert wurden.

8.4.11 Verschiedene Werte für alle vier Zeiten

Warte-bis-Einblendzeit, Warte-bis-Ausblendzeit, Einblendzeit und Ausblendzeit können wenn gewünscht alle verschiedene Werte annehmen.

Beispiele Tasteneingaben

<UP TIME> <7> <UP TIME> <DOWN TIME> <6> <DOWN TIME>
<WAIT> <UP TIME> <2> <WAIT> <WAIT> <DOWN TIME> <4> <WAIT>
➔ Das Überblend-Profil dieses Speicher ist :
➔ 2 Sekunden Verzögerung gefolgt vom Start der Einblendung
2 Sekunden nach der Einblendzeit startet die Ausblendung,
5 Sekunden später ist die Einblendung abgeschlossen
und 1 Sekunde danach ist die Ausblendung beendet.
Die Gesamtzeit der überblendung beträgt 10 Sekunden.

8.5 Sonderzeiten

Sonderzeiten stellen eine einfache Möglichkeit zur Erstellung vielschichtiger Überblend-Profile dar. Andere Lichtstellpulte ermöglichen manchmal sogenannte ''Multi-Part-Überblendungen'' (mehrteilige Überblendungen) , diese sind jedoch häufig auf nur bis zu 10 oder weniger Teile beschränkt.

Die Sonderzeit-Funktion erlaubt die Zuordnung von individuellen Überblendzeiten zu jedem einzelnen Kreis oder Parameter.

➔ Werden beispielsweise alle 2048 Kreise verwendet, so können alle individuelle Zeiten in einem Bereich von 0 Sekunden bis 99 Minuten 59 Sekunden haben, was eine 2048-Teile-Stimmung darstellen würde !

Um Missverständnisse zu vermeiden, können Sonderzeiten nur dann programmiert werden, wenn diese am Sonderzeiten-Bildschirm angezeigt werden. Dies verhindert, das Zuordnen von Sonderzeiten zu Kreisen, die über die Tastatur noch angewählt sind, anstelle der Zuordnung von Global-Speicherzeiten.

Sonderzeiten können – wie Globalzeiten auch – zusammen mit Intensitäten abgespeichert oder später zu einem geladenen Speicher hinzugefügt werden. Sonderzeiten können über die selben <UP>, <DOWN>, und <WARTEZEIT>-Tasten wie oben beschrieben programmiert werden, die entsprechenden Kreise und Parameter müssen jedoch vor der Eingabe der Zeiten angewählt werden.

Bei der Zuordnung von Sonderzeiten kann entweder die <UP TIME>-Taste oder die <DOWN TIME>-Taste verwendet werden, unabhängig von der Kreis-Intensität oder dem Parameter-Wert. Dies ist deshalb der Fall, weil eine Sonderzeit auf einen spezifischen einzelnen Kreis bzw. Parameter angewendet wird; die Richtung des Intensitätswechsels hängt bei der Überblendung vom Zustand des Kreises in der vorhergehenden Stimmung ab und muss nicht unbedingt sequentiell abwechselnd sein (einblenden, ausblenden, etc.).

Auf dem Sonderzeiten-Bildschirm steht deswegen nur eine einzige Spalte für die Überblenzeiten und eine Spalte für die Wartezeiten zur Verfügung.

8.5.1 Sonderzeiten für Kreise

Jeder individuelle Kreis in jedem beliebigen Speicher kann seine einige Sonderzeit aufweisen. Sonderzeiten können auch auf einmal einer Kreis- oder Gruppenliste zugeordnet werden.

Beispiele Tasteneingaben

<STIME>
➔ Anwahl des Sonderzeiten-Bildschirms.

<1><1> <THRU> <2><0> <UP TIME> <4><5> <DOWN TIME>
➔ Zuordnung von einer Sonderzeit von 45 Sekunden zu den Kreisen 11 bis 20.

<STIME>
➔ Rückkehr zur Intensitätsanzeige.

<STIME>
➔ Anwahl des Sonderzeiten-Bildschirms.

<GROUP> <1> <UP TIME> <8> <DOWN TIME>
➔ Zuordnung von einer Sonderzeit von 8 Sekunden zu den Kreisen in Gruppe 1.

<2><4> <UP TIME> <0> <DOWN TIME>
➔ Zuordnung von einer Sonderzeit von 0 Sekunden (cut) zu Kreis 24.

<2><6> <WAIT> <3><0> <WAIT> <UP TIME> <2><0><.> <DOWN TIME>
➔ Zuordnung einer Sonder-Wartezeit von 30 Sekunden und einer Sonderzeit von 20 Minuten zu Kreis 26.

<STIME>
➔ Rückkehr zur Intensitätsanzeige.

Das Beispiel unten zeigt einen Speicher mit Sonderzeiten. Zeichnen Sie den Speicher auf und geben Sie ihn wieder, indem Sie von P1 zu S1 mittels <GO>-Taste überblenden.

Beispiele Tasteneingaben

<1> <THRU> <5> <AT><AT>
➔ Setzt die Kreise 1 bis 5 auf 100%.

<STIME> <1> <UP TIME> <1> <DOWN TIME>
➔ Anwahl des Sonderzeiten-Bildschirms und Zuordnung einer Sonderzeit von 1 Sekunde.

<2> <UP TIME> <2> <DOWN TIME>
➔ Zuordnung einer Sonderzeit von 2 Sekunden zu Kreis 2.

<3> <UP TIME> <3> <DOWN TIME>
➔ Zuordnung einer Sonderzeit von 3 Sekunden zu Kreis 3.

<4> <UP TIME> <4> <DOWN TIME>
➔ Zuordnung einer Sonderzeit von 4 Sekunden zu Kreis 4.

<5> <UP TIME> <5> <DOWN TIME>
➔ Zuordnung einer Sonderzeit von 5 Sekunden zu Kreis 5.

<MEM> <9><0><0> <REC>
➔ Speichern dieses Lichtstands als Speicher 900.

<STIME>
➔ Rückkehr zur Intensitätsanzeige.

<P1> <MEM> <9><0><0> <LOAD> <GO>
➔ Laden von Speicher 900 in das Vorbereitungs-Register 1 und Start der Überblendung.
➔ Beobachten Sie den Ausgangs-Bildschirm : es gibt allein in diesem Speicher 5 verschiedene Überblendzeiten.

8.5.2 Sonderzeiten für Instrumenten-Parameter

Sonderzeiten können zu Parametern eines Motorischen Scheinwerfers oder Farbwechslers auf die gleiche Art und Weise zugeordnet werden wie zu Kreisintensitäten.

Eine häufige Anwendung ist zum Beispiel eine Wartezeit für ein Parameter, wie ein Gobo-Rad, so dass dieses eher in der Mitte der Bewegung des Instruments wechselt, oder auch für die Auf- oder Abwärtsbewegung (Pan und Tilt).

Anmerkung : Weitergehende Informationen zur Parameteranwahl finden sie im Kapitel *Benutzung von Farbscrollern und Movinglights*.

8.5.3 Sonderzeiten entfernen

Sonderzeiten für spezielle Kreise werden über den Sonderzeiten-Bildschirm wieder gelöscht.

Beispiele Tasteneingaben

<STIME>
➔ Anwahl des Sonderzeiten-Bildschirms.

<3><2> <UP TIME> <F5 {RMOV ST}> <DOWN TIME>
➔ Entfernt alle zuvor zugeordneten Sonderzeiten aus Kreis 32.

<3><3> <UP TIME> <F1 {DEFAUT}>
➔ Ändert alle zu Kreis 33 zugeordneten Sonderzeiten zu Standardzeiten.

<STIME>
➔ Rückkehr zur Intensitätsanzeige.

8.6 Laden von Speichern

Wurde ein Speicher mit Hilfe der Funktion <REC> angelegt, so verbleibt er in dem Arbeitsfeld, in dem er angelegt wurde, solange bis das Arbeitsfeld gelöscht wird. Wird das Arbeitsfeld gelöscht, so existiert der Speicher weiterhin in der Speicher-Liste, zusammen mit jedem anderen Speicher, der über die Funktion <SUM> erstellt wurde. Er kann daher jederzeit in jedes beliebige Arbeitsfeld geladen werden.

In Submaster-Registern kann der Speicher beispielsweise manuell oder automatisch wiedergegeben werden; außerdem kann er, wenn er in das Playback geldan wird, Teil der sequentiell ablaufenden Speicher-Liste werden.

8.6.1 Laden eines Speichers in ein Arbeitsfeld

Jeder Speicher kann zur Wiedergabe in jedes beliebige Arbeitsfeld geladen werden. Ob der Speicherinhalt auf der Bühne sichtbar wird, hängt vom jeweiligen Arbeitsfeld ab, von dessen Modus und der Position seines Stellers.

Beispiele Tasteneingaben

<SUB1> <MEM> <1> <LOAD>
- ➔ Laden von Speicher 1 (der zuvor gespeichert sein muss) in Submaster-Register 1.
- ➔ Um den Speicherinhalt auf der Bühne zu sehen, muss der Steller aus der Nullstellung gebracht werden.

<P1> <MEM>< 3> <LOAD>
- ➔ Laden von Speicher 3 (der zuvor gespeichert sein muss) in die Vorbereitungsseite (Preset) des Überblendmoduls ‘’Playback 1’’.
- ➔ Um den Speicher auf der Bühne zu sehen, muss die Überblendung entweder manuell oder mittels <GO>-Taste gestartet werden.

8.6.2 Laden einer Speicherliste in eine Liste von Submaster-Registern

Das Laden einer Speicherliste wird im Englischen als ‘’Gang Loading’’ bezeichnet. In der *ISIS®* Software wird dies entweder mit der Funktion ‘’Kopie’’ oder durch das Laden einer zuvor angelegten Bank umgesetzt.

Beispiele Tasteneingaben

<MEM> <1> <THRU> < 6> <COPY> <SUB1> <THRU> <COPY>
- ➔ Lädt die Speicher 1 bis 6 (die zuvor angelegt sein müssen) nacheinander und einzeln in die Submaster-Register 1 bis 6 : Jeder Speicher wird nacheinander in das nächst höhere Submaster-Register geladen, was den ‘’Gang Load’’-Effekt repräsentiert.

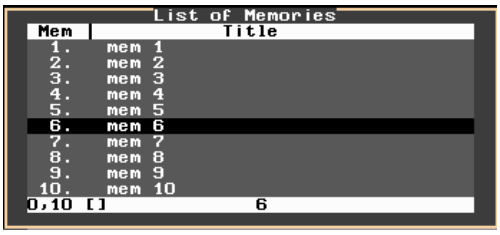
Achtung : Das Laden in Form von ‘’Gang Loading’’ ersetzt jeglichen Inhalt eines Arbeitsfeldes.

8.6.3 Direkt Laden von Speichern

ISIS® bietet eine ''direkt Lade-Funktion'', bei der zeitweilig eine Liste der existenten Speicher am Monitor gezeigt wird, aus der direkt unterlegte Speicher ausgewählt werden können und ihnen eine Intensität zugewiesen werden kann.

Beispiele Tasteneingaben

<MEM> <MEM>
➔ Zeigt die Speicherliste mit ihren Titeln.



Speicher-Direkt-Lade-Fenster

RAD ODER <↓>
➔ Unterlegt den gewünschten Speicher.

<LOAD> ODER <AT> <AT>
➔ Direkt Laden des unterlegten Speichers in das angewählte Arbeitsfeld oder Zordnen eines Intensitätswertes.

Achtung : Als Vorsichtsmaßnahme ist die Funktion ''direkt Laden'' nicht in anderen Zusammenhängen verfügbar.

8.6.4 Kombinieren von Speichern mit den Inhalten anderer Arbeitsfelder

Speicher, Kreise und Gruppen können miteinander kombiniert werden, um neue Lichtstimmungen zu erstellen.

Sie können entweder mit einer definierten Intensität eingegeben werden oder, im Fall von Speichern und Kreisanwahlen aus Speichern, proportional zu ihren festgehaltenen Intensitätswerten.

Beispiele Tasteneingaben

<MEM> <1> <AT> <AT>
➔ Fügt Speicher 1 zum vorhandenen Inhalt des Arbeitsfeldes hinzu.
➔ Hätte man <LOAD> benutzt, so wäre der Inhalt des Arbeitsfeldes durch das Laden des Speichers ersetzt worden.

<1> <THRU> <6> <+> <MEM> <2> <AT> <5>
➔ Fügt die Kreise 1 bis 6 auf 50% und den Inhalt von Speicher 2, proportional auf 50% seines gespreicherten Wertes reduziert, zum Inhalt des ARbeitsfeldes hinzu.
➔ Durch die ''+ Speicher''-Syntax wird der Speicher mit der bereits vorhandenen Kreisliste verknüpft.

<7> <THRU> <12> <+> <MEM> <3> RAD
- Fügt die kreise 7 bis 12 und Speicher 3 mit ihren Intensitätswerten zum bereits vorhandenenInhalt hinzu.
- Das proportionale Verhältnis innerhalb des Speichers bleibt erhalten.

<1> <THRU> <6> <+> <GROUP> <2> <THRU> <5> <+> <MEM> <4> RAD
- Die ausgewählten Kreise, Gruppen und Speicher 4 werden mit ihren Intensitäten zum bereits vorhandenen Inhalt des aktiven Arbeitsfeldes hinzugefügt.

Eine Auswahl von Kreisen vorhandener Speicher kann also in ein Arbeitsfeld geladen werden, ohne den Inhalt desselben zu ersetzen. Auf die Weise können einige Kreise eines bestimmten Speichers mit ihren spezifischen Intensitätswerten zum Inhalt des angewählten Arbeitsfeldes hinzugefügt werden.

Beispiele Tasteneingaben

<SUB12>
- Wählt Submaster-Register 12 an, das bereits einige Kreise mit Intensitätswerten enthält.

<6><1> <THRU> <7><0>
- Wählt die Kreise 61 bis 70 an.

<PLOAD>
- Wählt die Teil-Summen-Lade-Funktion (englisch : Part Load = Teile Laden) an.

<MEM> <7><4><7> <PLOAD>
- Fügt die Intensitäten der Kreise 61 bis 70 aus Speicher 747 zum Inhalt des Registers 12 hinzu.

8.7 Speicher bearbeiten

Wird ein Speicher in ein Arbeitsfeld geladen, so kann er bearbeitet werden, indem Intensitäten, Zeiten, Parameter u.s.w. verändert werden.

Die Nummer eines bearbeiten Speichers blinkt auf dem Monitor und den Anzeigen des Bedienfeldes des Pultes, um anzuzeigen, dass die Änderungen des Speichers noch nicht festgehalten wurden.

In dieser Situationen hat der Anwender mehrere Optionen zur Auswahl :

- Vollständig mit allen Modifikationen den selben Speicher überschreiben ;
- als neuen Speicher festhalten ;
- erneutes Laden der unveränderten Speicherversion.

8.7.1 *Überschreiben eines vorhandenen Speichers*

Wurde ein Speicher verändert, kann er durch zweimaliges Drücken der <REC>-Taste mit dem neuen Inhalt überschrieben werden, so dass er in der Speicherliste auf den neuesten Stand gebracht wird.

Beispiele Tasteneingaben

<REC> <REC>
- ➔ Überschreibt den modifizierten Speicher im angewählten Arbeitsfeld.
- ➔ Es ist nicht nötig, die Speichernummer vor dem Überschreiben noch einmal einzugeben.

Achtung : Ist ein Speicher in mehrere Arbeitsfelder geladen, hat das erneute Speichern desselben zur Folge, dass die Speichernummer in den anderen Arbeitsfeldern zu blinken beginnt, da diese immer noch die unveränderte Variante des Speichers enthalten. Das Blinken dient zur Erinnerung daran, dass ein Unterschied zwischen dem geladenen Speicher und dem entsprechenden in der Speicherliste existiert.

8.7.2 Einen veränderten Speicher als neuen Speicher aufnehmen

Wenn ein Speicher verändert wurde, kann er mit einer neuen Speichernummer überschrieben werden. Es ist oft einfacher, neue Lichtstimmungen aus bereits vorhandenen heraus aufzubauen als immer wieder von einem Blackout auszugehen. In diesem Fall wird, wenn die alte Speichernummer blinkt, eine neue Nummer vorm Speichern eingegeben.

Beispiele Tasteneingaben

<KREISE- ODER ZEITMODIFIKATION> <MEM> <8><0><0> <REC>
- ➔ Nimmt den veränderten Speicher im aktiven Arbeitsfeld als Speicher 800 auf.

8.7.3 Erneutes Laden eines modifizierten Speichers

Wenn ein Speicher zwar verändert wurde, aber noch nicht aus dem entsprechenden Arbeitsfeld gelöscht wurde, kann die Originalversion einfach durch zweimaliges Drücken der Taste <LOAD> wiederhergestellt werden.

Beispiele Tasteneingaben

<LOAD> <LOAD>
- ➔ Lädt die zuvor bearbeitete Speichernummer in das angewählte Arbeitsfeld, wobei der vorherige unveränderte Zustand wiederhergestellt wird.
- ➔ Es ist nicht notwendig, vor dem Laden nochmals die Speichernummer einzugeben.

8.8 Kopieren von Speichern mittels Tastatur

Speicher, die sich mehrfach wiederholen, können schnell und einfach kopiert werden. Gewöhnlich werden Speicher vollständig, also inklusive Kreisen, Intensitäten, Parameterwerten, Zeiten und Titel kopiert, die Teil-Kopier-Funktion ‘’Part Copy’’ (englisch: Part Copy = Teile kopieren) erlaubt es jedoch auch, lediglich einzelne Bereiche des Speichers wie nur Kreise, Parameter oder Intensitätswerte zu kopieren.

Beispiele Tasteneingaben

<MEM> <1> <COPY> <MEM> <1><0><1> <COPY>
➔ Kopiert Speicher 1 in Speicher 101.

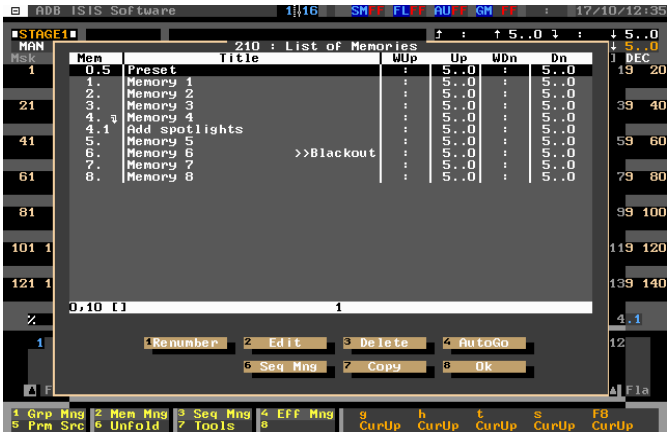
<MEM> <1> <COPY> <MEM> <2><0><1> <+> <MEM> <3><0><1> <COPY>
➔ Kopiert Speicher 1 in die Speicher 201 und 301.

<MEM> <1> <THRU> <5> <COPY> <MEM> <1><0><1> <THRU> <COPY>
➔ Speicher 1 bis 5 werden sequentiell in die Speicher 101 bis 105 kopiert, wobei fünf verschiedene Speicher erstellt werden.

<MEM> <1> <THRU> <5> <COPY> <MEM> <1><0><1> <COPY>
➔ Kopiert die gemischten Inhalte der Speicher 1 bis 5 in Speicher 101.
➔ Alle Kreise, die in mehreren Speichern gleichzeitig vorhanden sind, werden auf ihren höchsten Intensitätswert gesetzt.

8.9 Der Speicher Manager

Im Speicher Manager können Speicher kopiert, gelöscht, editiert, benannt und umnummeriert werden. Der Speicher Manager kann entweder über die ''Manager'' Option des Menüs oder direkt mittels <MEM MNG>-Funksionstaste angewählt werden.



Ansicht des Speichermanagers (Dialogbox 210)

8.9.1 Zuordnen von « Autogo » zu einem Speicher

Die Funktion ''AutoGo'' erstellt eine automatisierte sequentielle Abfolge zwischen einem Speicher oder Event (englisch: event-Ereignis, z.B. in die Sequenz eingebundene Lauflichter, Effekte o.ä.) und dem nächsten. Arbeitet man im Auto Sequenz-Modus eines Playbacks und ist AutoGo für einen Speicher angewählt, startet der nächste Speicher oder Event der Sequenzliste automatisch, sobald der mit AutoGo versehene Speicher vollständig eingeblendet wurde.

Im Dialogfeld ''Bearbeiten'' des Speicher Managers gibt es ein Ankreuzfeld für AutoGo. Wenn ein AutoGo auch in diesem Dialogfeld gesetzt werden kann, so gibt es dennoch eine schnellere Möglichkeit, indem die ''AutoGo''-Funktionsstaste direkt im Speicher Manager genutzt wird.

Beispiele Tasteneingaben

<F2 {MEM MNG}>
➔ Öffnen des Speicher Managers.

RAD ODER <↓>
➔ Anwahl eines Speichers mittels Rad oder Pfeiltasten. Wurde einem Speicher ein AutoGo zugeordnet, so wird der nachfolgende Speicher oder Event zu einer voll automatisch aufblenden Überblend-Sequenz.

<F4 {AUTOGO}>
➔ Dem angewählten Speicher wird ein AutoGo zugeordnet.

<F8 {OK}>
➔ Verlassen des Dialogfeldes Speicher Manager.

Achtung : Auf diese Weise kann jede Speichernummer in den AutoGo-Modus versetzt werden.

Nehmen Sie zum Beispiel die Speicher 1, 2, 2.5 und 3. Speicher 2.5 hat eine Wartezeit von 3 Sekunden und Speicher 2 wurde ein AutoGo zugeordnet. Der Anwender drückt die <GO>-Taste, um Speicher 1 wiederzugeben. Das nächste Drücken von <GO> hat zur Folge, dass Speicher 2 wiedergegeben wird, und drei Sekunden nachdem dieser vollständig hergestellt ist, startet automatisch Speicher 2.5. Die <GO>-Taste muss erst wieder zur Wiedergabe von Speicher 3 gedrückt werden.

8.9.2 Benennen eines Speichers im Speicher Manager (Titel)

Es kann nützlich sein, Speichern Namen – wie z.B. “Szene im Wald’’ – zuzuordnen, um sie leichter identifizieren zu können. Der Speicher Titel wird im Speicher Manager gezeigt, sobald ein Speicher in ein Arbeitsfeld geladen wird und wenn das Playback als Monitor-Anzeige angewählt ist.

Beispiele Tasteneingaben

<F2 {MEM MNG}>
➔ Öffnet den Speicher Manager.

RAD ODER <↓>
➔ Benutzen Sied as Rad oder die Pfeiltasten, um den gewünschten Speicher zur Beschriftung zu unterlegen.

<F2 {EDIT}>
➔ Anwahl der Editierfunktionen. Über die alphanumerische Tastatur kann ein Titel eingegeben werden.

<F8 {OK}>
➔ Bestätigung des neues Titels und Verlassen der Editierfunktion.

<F8 {OK}>
➔ Verlassen des dialogfeldes Speicher Manager. (Verlassen Sie den Speicher Manager nicht, wenn Sie noch andere Speicher beschriften wollen).

8.9.3 Speicherzeiten ändern und AutoGo

Genauso wie Sie im Speicher Manager einen Titel eingeben können, können Sie Speichern hier Zeiten und den AutoGo zuordnen.

Beispiele Tasteneingaben

<F2 {MEM MNG}>
➔ Öffnen des Speicher Managers.

RAD ODER <↓>
➔ Benutzen Sie das Rad oder die Pfeiltasten, um den gewünschten Speicher zu unterlegen.

<F2 {EDIT}>
➔ Geben Sie den Titel, wie gewünscht, über die alphanumerische Tastatur ein.

<↓> <ENTER>
➔ Wählen Sie gegebenenfalls den AutoGo Modus an.

<↓> <ENTER>
➔ Gehen Sie mittels Pfeiltasten auf das Warte-bis-Einlaufzeit-Feld und geben Sie 1 Sekunde ein.

<7> <ENTER>
➔ Ändert die Einlaufzeit auf 7 Sekunden.

<ENTER> <20> <ENTER>
➔ Lässt die Warte-bis-Auslaufzeit unverändert und ordnet der Auslaufzeit 20 Sekunden zu.

<F8 {OK}>
➔ Bestätigt die Änderungen.

<F8 {OK}>
➔ Verlassen des Dialogfeldes Speicher Manager.

8.9.4 Kopieren von Speichern im Speicher Manager

Speicher können im Speicher Manager auch kopiert werden. Der Vorteil dieser Methode ist, dass beim Nutzen der <COPY>-Funktion automatisch die gesamte Speicherliste einsehbar ist und eine Delta-Funktion zur Verfügung steht, mit der Speicherlisten als ganze und nicht nur in Einzelschritten kopiert werden können.

Beispiele Tasteneingaben

<F2 {MEM MNG}>
➔ Öffnet den Speicher Manager.

RAD ODER <↓>
➔ Benutzen Sie das Rad oder die Pfeiltasten, um den gewünschten Speicher zu unterlegen.
➔ Benutzen Sie gegebenenfalls <ENTER>, um eine Speicherliste anzuwählen.

<F7 {KOPIEREN}>
➔ Öffnet das Dialogfeld <Kopieren>.

ZIEL
➔ Geben Sie die neue Speichernummer oder bei einer Speicherliste die erste neue Speichernummer ein.

DELTA
➔ Geben Sie wenn nötig einen Delta-Wert ein (siehe unten).

<F8 {OK}>
➔ Bestätigung der Kopierfunktion und Verlassen des Dialogfeldes.

DELTA

Die Delta-Funktion fungiert al seine Art Abstand zwischen den neuen Speichern beim Unummerieren von Listen. Normalerweise beträgt der Delta-Wert 1. Das bedeutet, dass die neuen Nummern in Einerschritten von der ersten Nummer ausgehend ansteigen. Wird der Delta-Wert verändert, steigen die neuen Nummern in dem neuen Wert entsprechenden Schritten an. Beträgt also der Delta-Wert 2, wird bei der Vergabe der neuen Nummern jede Zweite ausgelassen. Beträgt der Delta-Wert 10, steigen die neuen Nummern in Zehnerschritten an.

8.9.5 Löschen von Speichern im Speicher Manager

Während des Einleuchtens kann es vorkommen, dass gewisse Speicher nicht mehr benötigt werden. Sie können leicht mit Hilfe des Speicher Managers gelöscht werden. Sollten Sie später doch wieder benötigt werden, so ermöglicht die *ISIS®* Software jedoch das Wiederherstellen der Speicher. (Weiteres hierzu siehe Abschnitt 8.10. Wiederherstellung von gelöschten Speichern.).

Beispiele Tasteneingaben

<F2 {MEM MNG}>
➔ Öffnet den Speicher Manager.

RAD ODER <↓>
➔ Benutzen Sie das Rad oder die Pfeiltasten, um den gewünschten Speicher zu unterlegen.
➔ Benutzen Sie gegebenenfalls <ENTER>, um eine Speicherliste anzuwählen.

<F3 {LÖSCHEN}>
➔ Anwahl der Lösch-Funktion.

WARNMELDUNG VOR DEM EIGENTLICHEN LÖSH-VORGANG
➔ ‘’Objekte löschen – Sind Sie sicher ?’’

<F8 {JA}> <F8 {OK}>
➔ Durchführung des Lösch-Vorgangs und Verlassen des Dialogfeldes Speicher Manager.

8.9.6 Umnummerieren von Speichern im Speicher Manager

Werden viele Punkt-Speicher oder nicht sequentielle Links verwendet, oder sind viele Speicher gelöscht worden, so kann es unter Umständen hilfreich sein, Speichernummern wieder in eine logischere Reihenfolge zu bringen.

Beispiele Tasteneingaben

<F2 {MEM MNG}>
- Öffnet den Speicher Manager.

RAD ODER <↓>
- Benutzen Sie das Rad oder die Pfeiltasten, um den gewünschten Speicher zu unterlegen.
- Benutzen Sie gegebenenfalls <ENTER>, um eine Speicherliste anzuwählen.

<F1 {UMNUMMERIEREN}>
- Öffnet das Dialogfeld ‘’Umnummerieren’’.

ZIEL
- Geben Sie die neue Speichernummer oder bei einer Speicherliste die erste neue Speichernummer ein.

DELTA
- Geben Sie, wenn nötig, einen Delta-Wert ein.

<F8 {OK}>
- Bestätigung des Umnummerierens der Speicher und Verlassen des Dialogfeldes.
- Ist eine neue Nummer mit einer bereits vorhandenen Speichernummer identisch, so wird eine Warnmeldung ausgegeben und die Aktion abgebrochen.

8.10 Wiederherstellung von gelöschten Speichern

Wurde ein Speicher gelöscht, so wird er in die Liste der wiederherstellbaren Speicher verschroben. Wird ein Speicher mehrfach modifiziert, so erscheint er in dieser Liste so oft er gelöscht oder überschrieben worden ist. Dadurch können gelöschte oder alte, überschriebene Versionen eines Speichers wieder rekonstruiert werden.

Das zuletzt gelöschte oder überschriebene Objekt befindet sich immer am Anfang der Liste der wiederherstellbaren Speicher. Weiterhin werden alle Löschzeiten und –daten angezeigt, so dass die Speicher leicht in der Liste wiederzufinden sind!

Speicher, die über eine Initialisierungs-Routine gelöscht werden, können nicht wiederhergestellt werden.

Beispiele Tasteneingaben

<MENU> <F5 {WERKZEUGE}> <F2 {WIEDERHERSTELLEN}> <F2 {SPEICHER}>
- ➔ Anwahl der Funktion Wiederherstellen von Speichern im Menü ‘’Werkzeuge’’.

RAD ODER <↓> ... <ENTER>
- ➔ Anwahl des wiederherzustellenden Speichers.
- ➔ Eine Speicherliste kann mit <ENTER> rekonstruiert werden.

<F1 {WIEDERHERSTELLEN}>
- ➔ Ausführen der Wiederherstellung.

‘’SPEICHER EXISTIERT BEREITS – ÜBERSCHREIBEN ?’’
- ➔ Warnmeldung vor der Ausführung des Überschreibens des aktuellen Speichers mit dem Inhalt des Wiederherzustellenden.

<F1 {ABBRECHEN}> ODER <F7 {NEIN}> ODER <F8 {JA}> ODER <F2 {ALLE}>
- ➔ <F1> Abbruch des Wiederherstellungsprozesses.
- ➔ <F7> die Wiederherstellung des Speichers aus der Warnmeldung wird nicht durch geführt.
- ➔ <F8> Bestätigung der Wiederherstellung des Speichers aus der Warnmeldung und Überschreiben der aktuellen Version.
- ➔ <F2> Wiederherstellung aller angewählten Speicher ohne weiter Warnung.

<F8 {OK}>
- ➔ Verlassen der Funktion Wiederherstellung von Speichern.

Achtung : Es können sich bis zu 1000 Speicher in der Liste der wiederherstellbaren Speicher befinden, die selbstverständlich auch verschiedene Versionen der selben Speichernummer enthalten kann. Daher werden die Speicher in dieser Liste nicht numerisch wie in der eigentlichen Speicherliste, sondern chronologisch geordnet aufgeführt.

8.11 Edit Memory

Das Arbeitsfeld ''Edit Memory'' (englisch : edit memory = Speicher editieren) hat zwei Funktionen : erstens ist es hier möglich, neue Speicher ''blind'' zu erstellen, und zweitens können Speicherlisten in einem einzigen Arbeitsgang bearbeitet werden.

8.11.1 ''Blindes'' Erstellen eines neuen Speichers in Edit Memory

In ''Edit Memory'' werden Speicher komplett mit Kreisintensitäten, Parameter Werten, Global- und Sonderzeiten erstellt, ohne dass diese Modifikationen am Ausgang sichtbar werden.

Beispiele Tasteneingaben

<EDIT MEM> <SETZEN VON KREISINTENSITÄTEN> <MEM> <8><4><2> <REC> <EDIT MEM>
- ➔ Speichert den im Edit Memory Arbeitsfeld erstellten Lichtstand als Speicher 842.
- ➔ Es können alle Arbeitsmethoden zur Erstellung einer Lichtstimmung genutzt werden.

8.11.2 Bearbeiten einer Speicherliste

Sollen die gleichen Veränderungen, in einer ganzen Reihe von Speichern gemacht werden, wie zum Beispiel Änderung der Zeiten oder das Setzen eines bestimmten Kreises auf einen bestimmten Wert, kann man in Edit Memory viel Zeit sparen, da die gesamte Speicherauswahl in einem einzigen Arbeitsschritt geändert werden kann und nicht jeder Speicher individuell bearbeitet werden muss.

Wenn eine Speicherliste in Edit memory geladen wird, werden ihre Nummern in einer Zeile am Kopf des Bildschirms angezeigt: Es wird immer nur der Inhalt eines Speichers auf dem Monitor angezeigt; der Inhalt der übrigen Speicher kann jeweils durch Blättern mit Hilfe der Taste <SHIFT> zusammen mit den Pfeiltasten sichtbar gemacht werden.

Die Nummer des jeweils sichtbaren Speichers ist in der Kopfzeile des Edit Memory Bildschirms unterlegt.

Beispiele Tasteneingaben

<EDIT MEM>
- ➔ Öffnet Edit Memory und lädt alle Speicher von 1 bis 6 in das Arbeitsfeld.

<SHIFT + ➔> … <SHIFT + ←>
- ➔ Die geladenen Speicher werden nacheinander gezeigt und können mit den Tasten <SHIFT> + Pfeiltaste rechts oder links einzeln angesehen werden.

<KREIS- UND ZEITMODIFIKATIONEN>
- ➔ Geben Sie die gewünschten Änderungen an Kreisen, Parametern und Zeiten ein.
- ➔ Die Änderungen werden simultan in allen geladenen Speichern vorgenommen.

<REC> <EDIT MEM>
- ➔ Sichern aller Speicher und Verlassen des Dialogfeldes Edit Memory.

Achtung : Ist ein Speicher angewählt, bevor die Taste <EDIT MEM> gedrückt wird, wird dieser Speicher automatisch in das Arbeitsfeld geladen, sobald die Taste betätigt wird.

8.12 Speicher Tracking (Konditionales Editieren von Speichern)

Konditionales Editieren – wenn … dann … - kann über die Funktion ‘’Speicher Tracking’’ umgesetzt werden. ‘’Speicher Tracking’’ stellt ein Dialogfenster zur Verfügung, in dem Kreis-Attribute entsprechend spezieller Konditionen definiert werden können.

Die ‘’Speicher Tacking’’-Funktion enthält eine umfassende Auswahl von Möglichkeiten, Bedingungen zu stellen. Kreise können nach den folgenden Kriterien untersucht werden:

- Ist der Wert kleiner als x%
- Ist der Kreiswert größer ist als’’ x%
- Ist der ‘’Kreiswert gleich’’ x%.
- Ist der ‘’Kreiswert verschieden von’’ x% ist.

Beim Scannen des Speicherbereiches werden alle gefundenen Kreise nach den Testkriterien untersucht. Entsprechen sie den Kriterien, wird eine ganze Reihe von Aktionen ausgeführt. Die Aktionen werden vom Anwender unter den Optionen der folgenden Liste ausgewählt:

- Setzen eines neuen Wertes.
  Die Kreisintensität erhält einen neuen Wert.
- Absoluter Anstieg
  Erhöhen der Kreisintensität auf einen festgelegten Wert
- Relativer Anstieg
  Steigerung der Kreisintensität um einen bestimmten Wert
- Absolute Reduzierung
  Reduzierung der Kreisintensität auf einen festgesetzten Wert
- Relative Reduzierung
  Reduzierung der Kreisintensität um einen bestimmten Wert
- Senden an Edit Memory
  Der Speicher wird zur weiteren Bearbeitung an das Edit Memory Arbeitsfeld gesendet. Dies hat noch keine automatische änderung des Speichers zur Folge.

Memory Tracking kann so konfiguriert werden, dass alle gefundenen Treffer geändert werden, oder aber auch so, dass die Suche nach dem ersten gefundenen Objekt gestoppt wird. Die Auswahl ist unter folgenden Optionen zu treffen :

- Weitersuchen
- Unterbrechen

Eine weitere wichtige Auswahl kann getroffen werden : ‘’Null ist ein Wert’’ Der Anwender kann entscheiden, ob Kreisintensitäten von 0% mit in die Auswahl der zu ändernden Speicher, als den Testkonditionen entsprechend, miteinbezogen werden sollen oder nicht.

Sagen die Suchkritieken aus, dass alle Kreisintensitäten unter 20% auf 40% geändert werden sollen, so schließt die Anwahl der « Null ist ein Wert » - Option alle Speicherein, in denen der ausgewählte Kreis keine Intensität hat. Ist diese Option nicht angewählt, werden Null-Intensitäten ignoriert und die Speicher somit nicht verändert.

Die Funktion Speicher Tracking kann sowohl über das Menü ‘’WERKZEUGE’’ als auch direkt über die <MTRACK>-Taste, soweit vorhanden, angewählt werden.

Beispiele Tasteneingaben

<KREISANWAHL>
➔ Wählt die zu verändernden Kreise aus.

<MENU> <F5 {WERKZEUGE}> <SPEICHER TRACKING>
➔ Öffnet das Speicher Tracking Dialogfeld.

Speicher Tracking Dialogfeld

Die Speicher Tracking Funktion kann zum Beispiel dazu verwendet werden, Kreis 17 in den Speichern 1 bis 100 aufzuspüren. Ist seine Intensität in diesen Speichern geringer als 60%, wird sie auf 70% in allen Speichern des ausgewählten Bereiches angehoben.

Beispiele Tasteneingaben

<1><7>
➔ Anwahl des zu ändernden Kreises.

<MTRAK>
➔ Öffnet das Speicher Tracking Dialogfeld.

<↓> <ENTER>
➔ Benutzen Sie die Pfeiltasten und <ENTER>, um sich im Dialogfeld zu bewegen.

Der Speicherbereich, in dem die Suche stattfinden soll, sowie die Testkriterien und die auszuführenden Aktionen müssen eingegeben werden. In diesem Beispiel wird folgende Auswahl getroffen :

- Speicher : von 1 bis 100
- Kreisintensität : weniger als 60%
- Aktion : neuen Intensitätswert von 70% setzen.
- Tracking : ausgewählten Bereich bearbeiten
- ‘’Zeo processed’’ : nicht angewählt

<F8 (OK}>
- Bestätigung der Auswahl und Sichern aller Speicher.

9. WIEDERGABE VON SPEICHERN UND ANDEREN EVENTS

9.1 Einleitung

Lichtstände können in beiden Playback-Arbeitsfeldern gespeichert werden, - und wichtiger noch sie können darin sequentiell oder in jeder anderen Reihenfolge wiedergegeben werden. Die Nutzung der Playbacks in Kombination mit dem Sequenz Manager bietet die Möglichkeit einer flexiblen und strukturierten Wiedergabe von Lichtständen.

Die ‘’Playback Sequenz’’ ist eine geordnete Liste von, während der Wiedergabe nacheinander ablaufenden Aktionen. Normalerweise handelt es sich dabei um eine Speicherliste. Im Sequenz Manager kann die Playback Sequenz bearbeitet und editiert werden, es können Links und andere Events erstellt und eingefügt werden. Ein ‘’Event’’ (english: event – Ereignis) wird vom Anwender erstellt und ermöglicht die Ausführung von vielen unterschiedlichen Funktionen durch einfaches Drücken der <GO>-Taste.

ISIS® besitzt zwei von einander unabhängige Playbacks, wobei auf Anlagen mit kleineren Bedienfeldern das Playback 2 ein rein Virtuelles ist. Die mag auf den ersten Blick ein ungewöhnliches Konzept sein, aber ein virtuelles Playback kann sehr nützlich sein, das es vor versehentlichen Manipulationen geschützt ist.

9.2 Das Playback : Die Arbeitsfelder Stage und Preset

Jedes Playback hat zwei Seiten : Das Bühnenregister S für Stage (english: Stage = Bühne), das den Live Teil darstellt, also tatsächlich am Ausgang zu sehen ist, und das Vorbereitungsregister P für Preset (englisch : to preset = vorher einstellen), das ‘’blind’’ arbeitet.

Achtung : Die folgenden Punkte wurden in der Annahme beschrieben, dass sich die Stellerpaare beider Playbacks am unteren Ende der Stellerschiene befinden.

Jede Playbackseite ist ein eigenständiges Arbeitsfeld; es gibt also alles in allem vier Playback-Arbeitsfelder. Alle Möglichkeiten zur Bearbeitung von Kreisen und Speichern, die in den vorgergehenden Kapiteln beschrieben sind, können auch hier verwendet werden, wobei allerdings nur die Aktionen in S1 und S2 am Ausgang sichtbar werden. Im Gegensatz zu den Submaster-Registern kann immer nur jeweils ein Playback-Arbeitsfeld angewählt sein. Wird ein neues Arbeitsfeld angewählt, so wird das Vorige automatisch abgewählt.

Kreise, Gruppen und Speicher können alle mit Hilfe der Intensitäts-Zuordnungs-Werkzeuge im Playback beliebig kombiniert werden. Sobald ein Lichtstand erstellt worden ist, kann er jederzeit gespeichert, geladen und wiedergegeben werden.

9.3 Speicher ‘’Links’’

Die Playback Sequenzliste führt normalerweise die einzelnen Speicher numerisch geordnet auf. Eine nicht-sequentielle Speichernummer kann allerdings mittels ‘’Link’’ (englisch : link = Bindeglied, Verbindung) an einer beliebigen Stelle in die Sequenzliste aufgenommen werden. Wenn ein Link in das Playback aufgenommen wurde, wird die Sequenz numerisch sequentiell nach der gelinkten Speichernummer weitergeführt.

9.3.1 Erstellen eines Bindeglieds mit Hilfe der Link-Funktion

Die Link-Funktion kann dazu genutzt werden, eine Verbindung zwischen existierenden Speichern herzustellen. Diese Methode ist schneller als der Sequenz Manager.

Einige *ISIS®* Systeme besitzen spezielle <LINK>-Tasten, andere Pulte können so konfiguriert werden, dass die Link-Funktion über die frei programmierbaren Tasten erreichbar ist. Die Link-Funktion kann außerdem über die Tastenkombination « /LK » auf der alphanumerischen Tastatur angewählt werden. Ein Link, der so erstellt wurde, kann in jedem Arbeitsfeld ausgeführt werden.

Beispiele Tasteneingaben

<MEM> <4> <LINK>
➔ Anwahl der Speichernummer, von der der Link ausgehen soll.

<MEM> <1><0><1> <LINK>
➔ Anwahl der Speichernummer, die über den Link angesteuert werden soll.

Auf dem Monitor erscheint eine Nachricht, dass der Speicher erfolgreich in die Playback Sequenz eingebunden wurde. Im Beispiel oben bedeutet das, dass die Sequenz von Speicher 4 zu Speicher 101 springt und von da aus numerisch aufsteigend, sequentiell bis zum letzten Speicher der Sequenzliste wiedergegeben wird.

Soll die Sequenz nach Speicher 101 wieder ab Speicher 5 fortgesetzt werden, so muss hinter Speicher 101 ein neuer Link eingebunden werden. Eine Alternative hierzu wäre die Verwendung eines Events vom Typ ‘’Alias’’, die im Abschnitt 9.5.1. beschrieben wird.

9.3.2 Erstellen eines Links im Sequenz Manager

Links können auch im Sequenz Manager erstellt werden. Dies ist insofern praktisch, als dass man die Playback Sequenz einsehen kann, während der Link eingefügt wird.

Beispiele Tasteneingaben

<F3 {SEQ MNG}>
➔ Öffnet den Sequenz Manager.

RAD ODER <↓> ODER DIREKTEINGABE ÜBER ALPHANUMERISCHE TASTATUR
➔ Benutzen Sie das Rad oder die Pfeiltasten zur Anwahl des Speichers vor dem gewünschten Event.
➔ Die alphanumerische Tastatur kann zur Direkteingabe der Speichernummer genutzt werden.

<F1 {EVENT}>
➔ Öffnet das Dialogfeld ‘’Event editieren’’.

<PREV> ODER <SHIFT><↑> ODER <SHIFT-TAB> AUF DER ALPHANUMERISCHEN TASTATUR
➔ Bewegt den Cursor zum Anwahlfeld ‘’Link’’.

<9><0><0>
➔ Eingabe der Speichernummer, die mit Link angesteuert werden soll (in diesem Fall 900).

<F8 {OK}>
➔ Verlassen des Dialogfeldes ‘’Event editieren’’.
➔ Der neue Link erscheint im Sequenz Manager.

<F8 {OK}>
➔ Verlassen des Dialogfeldes.

Im Beispiel oben springt die Sequenz von Speicher 3 zu Speicher 900 und fährt dann numerisch fort. Soll die Sequenz bei Speicher 4 weitergehen, so muss ein weiterer Link eingebunden werden.

9.4 ‘’Intelligenter Link’’

In komplizierteren Shows kann es nötig sein, einen Spezialeffekt automatisch durch einfachen Tastendruck mit der <GO>-Taste zu starten und zu stoppen. Dies kann man erreichen, indem man einen Event manuell in die Sequenzliste einbindet oder durch die Nutzung der Funktion ‘’intelligenter Link’’.

Der ‘’intelligente Link’’ wird dazu verwendet, Inhalt, Informationen und Status eines Submaster-Register in die Sequenzliste einzubinden und dabei automatisch, den entsprechende Eventtyp zu erstellen und zu konfigurieren. Auf diese Weise können Submaster-Register genauso einfach wie Speicher über die <LINK>-Taste in die Sequenzliste eingebunden werden.

Die Funktion ‘’intelligenter Link’’ kann dazu genutzt werden :

- ➔ einen Chaser (ein Lauflicht) in die Playback Sequenz einzubinden ;
- ➔ einen Effekt in die Playback Sequenz einzubinden ;
- ➔ eine Speicher-Liste oder ‘’Stack’’ (ein Lauflicht mit individuellen Zeiten für die Einzelschritte) in die Playback Sequenz einzubinden ;
- ➔ durch ein Submaster-Register gesteuerten, Speicher in die Playback Sequenz einzubinden.

Alle Informationen, die in dem verbundenen Submaster-Register-Arbeitsfeld enthalten sind, werden automatisch in die Playbackliste übertragen: Inhalt, Faderstellung und Konfiguration des Submaster-Registers werden zum Inhalt des Events. Der Event kann wie gewohnt bearbeitet werden, sollten Veränderungen nötig sein.

9.4.1 Erstellen eines Events mittels ‘’Intelligenter Link’’-Funktion

Bevor die Funktion ‘’intelligenter Link’’ genutzt werden kann, muss der Nutzer den zu linkenden Chaser, bzw. Effekt oder Speicher in das entsprechende Submaster-Register laden. Die Funktion ‘’intelligenter Link’’ wird erst zugelassen, wenn das Submaster-Register einen gespeicherten Lichtstand, Effekt oder Lauflicht enthält.

- ➔ Achtung : Eine Änderung der gespeicherten Einheit verändert automatisch den Event : Chaser, Effekt oder Speicher sind fest mit dem Event verbunden.

Die ‘’intelligenter Link’’-Funktion macht eine Momentaufnahme des ausgewählten Submaster-Registers mit seinem Inhalt und seinen Einstellungen und nutzt diese Information, um einen Event in der Playback Sequenz zu erstellen. Daher müssen vor Nutzung der Funktion Stellerposition und Modus des Submaster-Registers vom Anwender eingegeben und Chase roder Effekt gestartet werden.

Achtung : Es ist nötig, den Inhalt (Effekt/Chaser/Speicher) des entsprechenden Submaster-Registers zu speichern, bevor die Funktion ‘‘intelligenter Link’’ genutzt wird.

Beispiele Tasteneingaben

<SUB1> <MEM> <9><9><9> <LOAD>
➔ Lädt Speicher 999 in Submaster-Register 1.

<AUTO> <SUB1 FLASHTASTE>
➔ Versetzt das Submaster-Register in den Auto Modus und setzt den Ausgang auf 100% bzw. FF.

<SUB1> <LINK> <MEM> <5> <LINK>
➔ Erstellt automatisch einen Event in der Playback Sequenz, indem Submaster-Register 1 nach Speicher 5 gelinkt (oder eingebunden) wird.
➔ Alle Einstellungen von Submaster-Register 1 werden im Event abgespeichert.

AUF DEM MONITOR ERSCHEINT EINE NACHRICHT
➔ Submaster-Register 1 wurde nach Speicher 5.0 gelinkt.

Wird die Playback Sequenz wiedergegeben, so lädt der Event nach Speicher 5 den Speicher 999 in das Submaster-Register 1, versetzt dieses in den Auto-Modus und führt es aus. Dadurch blendet Speicher 999 in der gespeicherten Zeit zum Pultausgang hin auf. All dies geschieht durch einmaliges Drücken der <GO>-Taste.

Der bischerige Inhalt von Submaster-register 1 wird durch diese Aktion gelöscht und ersetzt.

Die Funktion ‘‘intelligenter Link’’ kann auch dazu genutzt werden, einen Chaser oder anderen Effekt, der in einem Submaster-Register läuft, in die Playback Sequenz einzubinden. Weitere Beispiele finden sich auch im Kapitel *Chaser & Effekte*.

Beispiele Tasteneingaben

<SUB2> <EFFECT> <9><9> <LOAD>
➔ Lädt Effekt 99 in Submaster-Register 2.

<SUB2 STELLER> <SUB2 FLASHTASTE>
➔ Setzt den Steller auf das gewünschte Niveau und startet den Effekt.

<SUB2> <LINK> <MEM> <6> <LINK>
➔ Erstellt automatisch einen Event in der Playback Sequenz, indem Submaster-Register 2 nach Speicher 6 gelinkt (oder eingebunden) wird.
➔ Alle Einstellungen von Submaster-Register 2 werden im Event abgespeichert.

AUF DEM MONITOR ERSCHEINT EINE NACHRICHT
➔ Submaster-Register 2 wurde nach Speicher 6 gelinkt.

Wird die Playback Sequenz wiedergegeben, so lädt der Event nach Speicher 6 den Effekt 99 in das Submaster-Register 2, versetzt den Steller virtuell auf das gewünschte Niveau und startet den Effekt. All dies geschieht durch einmaliges Drücken der <GO>-Taste.

Der bischerige Inhalt von Submaster-Register 2 wird durch diese Aktion gelöscht und ersetzt.

Selbstverständlich kann diese Funktion auch dazu genutzt werden, einen in einem Submaster-Register aktiven Chaser oder einen laufenden Effekt zu stoppen. Dazu wird der Chaser oder Effekt einfach gestoppt (oder das Niveau des Submaster-Register-Stellers auf Null gesetzt) und mittels ‘’intelligentern Link’’ ein neuer Event in die Playback Sequenz eingebunden.

9.4.2 Editieren eines mit der Funktion ‘’intelligenter Link’’ erstellten Events

Events, die mittels ‘’intelligentern Link’’ erstellt wurden, können im Dialogfeld Editieren des Sequenz Managers bearbeitet werden. Es ist möglich, das Niveau des Submaster-Register-Stellers und den Registermodus zu verändern, der AutoGo Status kann gesetzt werden, und geladene Chaser und Effekt können gestartet oder gestoppt werden.

Beispiele Tasteneingaben

<F3 {SEQ MNG}>
➔ Öffnet den Sequenz Manager.

RAD ODER <↓>
➔ Benutzen Sie das Stellrad oder die Pfeiltasten, um den Event zu unterlegen, den Sie bearbeiten möchten.

<F2 {EDIT}>
➔ Öffnet das Dialogfeld Editieren des Sequenz Managers für den ausgewählten Event.

<F2 {EDIT}>
➔ Zeigt Inhalt und Einstellungen des ausgewählten Events : Sie können nun die gewünschten Änderungen machen.

<F8 {OK}>
➔ Bestätigung der Änderungen und Rückkehr in den Sequenz Manager.

<F8 {OK}>
➔ Verlassen des Dialogfeldes Sequenz Manager.

9.5 Events

Bei der Nutzung eines Playback Registers gibt es eine Reihe von Aktion, die nacheinander ablaufen, wenn der Anwender die <GO> Taste drückt. Gewöhnlich handelt es sich bei dieser Playback Sequenz um eine numerisch geordnete Abfolge von Speichern.

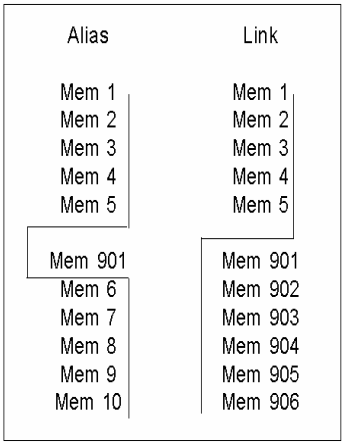
Zusätzlich zu dieser Abfolge von Speichern, ermöglicht *ISIS®* es, andere Aktionen in die Playback Sequenz einzubinden : diese werden als ‘‘Event’’ (englisch : event = Ereignis) bezeichnet. Events können manuell mittels <GO> Taste oder mit dem Stellerpaar des Überblendregisters ausgeführt werden oder automatisch, in dem dem vorhergehenden Speicher ein AutoGo zugeordnet wird.

Jeder Event kann mehrere Komponenten besitzen : ein vollständiger Event kann sogar aus zwei oder mehr verschiedenen Eventtypen bestehen. Es gibt 10 fertig definierte Eventtypen: Sie werden im Folgenden beschrieben.

9.5.1 Events : Alias

Ein Alias ist eine Referenz für einen existierenden Speicher, dessen Nummer nicht notwendigerweise in der angewählten Playback-Konfiguration sein muss. Ein Alias fügt einen Speicher in die Playback Sequenz ein und fährt anschließend mit der originalen Speicherliste fort.

Ein Alias unterscheidet sich von einem Link insofern, als dass ein Link auf einen ganzen numerisch aufeinander folgenden Bereich der Speicherliste verweist, während ein Alias lediglich eine Referenz auf einen einzelnen Speicher darstellt. Würde ein Link eingesetzt, um einen einzelnen Speicher in die Playback Sequenz einzufügen, wäre anschließend ein zweiter Link nötig, um zur ursprünglichen Speicherliste zurückzukehren.



Der Unterschied zwischen einem Alias Event und einem Link

Da ein Alias eine Referenz auf einen existierenden Speicher ist, anstatt jenen tatsächlich in die Sequenz einzusetzen, ist es möglich, einen Alias wiederzugeben, dessen Nummer nicht in der angewählten Playback-Konfiguration ist. Ist ein Playback beispielsweise für Speicher 1 bis 500 konfiguriert, so könnte ein Speicher über 500 in die Sequenz als Alias jedoch nicht als Link eingefügt werden. Ein Alias auf Speicher 901 ist erlaubt, während ein Link dahin nich möglich ist.

Achtung : Ein Lichtstand muss gespeichert sein, bevor er als Alias Event eingesetzt werden kann.

9.5.2 Event : Macro

Der Event ‘’Makro’’ fügt ein zuvor gespeichertes Makro in die Playback Sequenz ein. Als Makro bezeichnet man eine Abfolge von Manipulationen, die als eine einzige Einheit zusammen abgespeichert wurden : es kann zum Beispiel dazu genutzt werden, eine Submaster-Register-Bank zu laden.

Weitere Einzelheiten zum Erstellen von Makros finden Sie im Kapitel *Makros und Lernprofile*.

Achtung : Ein Makro muss zuvor erstellt und gespeichert sein, bevor es als Event eingefügt werden kann.

9.5.3 Event : Loop

Ein ‘’Loop’’-Event (englisch: loop=Schleife) führt eine zuvor gespeicherte Schleife von bereits existierenden Speichern in der Playback Sequenz aus. Der Loop kann einmal durchlaufen oder auch bis zu 99 Mal wiederholt werden. Zum Beispiel kann ein Loop, der aus drei Wiederholungen der Speicher 11.1 bis 11.5 besteht, zwischen den Speichern 80 und 81 eingesetzt werden.

Bevor ein Event des Typs ‘’Loop’’ in die Sequenz eingefügt werden kann, muss der Loop selbst erstellt werden.

Beispiele Tasteneingaben

<MENU> <F2 {MANAGER}> <F5 {LOOPS}>
➔ Öffnet den Loop Manager im Manager-Menü.

<F4 {NEU}>
➔ Auswahl eines neuen Loops.

<LOOP#> <F8 {OK}>
➔ Eingabe einer neuen Loop-Nummer (z.B. Loop 1).

<F2 {EDIT}>
➔ Anwahl des Loops zum Editieren.

TITLE
➔ Eingabe eines Titels für den Loop über die alphanumerische Tastatur.

ZYKLEN
➔ Eingabe der gewünschten Anzahl der Wiederholungen.

<F8 {OK}>
➔ Bestätigung der Änderungen und Rückkehr in das Dialogfeld Loop Manager.

<F5 {INHALT}>
➔ Zeigt den Inhalt des Loops (dieses Feld ist bei der Erstellung eines neuen Loops leer).

<F2 {ANHÄNGEN}>
➔ Fügt dem Loop Inhalte hinzu.

<MEM #> <ENTER> … <MEM #> <ENTER>
➔ Eingabe der ersten und der letzten Nummer des zu wiederholenden Speicherbereichs.

<F8 {OK}>
➔ Bestätigung der Eingaben und Rückkehr zum Dialogfeld Loop-Inhalt.

<F8 {OK}> <F8 {OK}>
➔ Verlassen des Dialogfeldes Loop-Inhalt und des Loop Managers.

Wird ein Loop Event in der Playback Sequenz ausgeführt, so werden die im Loop enthaltenen Speicher entweder manuell oder automatisch so oft wiederholt, wie zuvor angegeben. Es ist jedoch jederzeit möglich den laufenden Loop an jeder beliebigen Stelle zu verlassen und mit der Speicherliste der Sequenz fortzufahren, indem <SHIFT> und <GO>gleichzeitig gedrückt werden.

9.5.4 Event : Warte-Zeiten (Wait)

Ein Warte-Zeit-Event stellt lediglich eine Verzögerung zwischen verschiedenen Eventtypen dar (siehe unten : Multiple Events). Befindet sich ein Event im AutoGo-Modus, so ist es möglich, dass zwischen ihm und dem vorangehenden Speicher eine Verzögerung für ein korrektes Timing nötig ist.

9.5.5 Event : Aktivieren / Deaktivieren von ‘’Move In Black’’

Ein Event kann dazu genutzt werden, die ‘’Move In Black’’-Funktion an einem bestimmten Punkt zu aktivieren oder zu deaktivieren. Dies kann in der Playback Sequenz hilfreich sein, da der Wechsel des Modus durch einfaches Drücken der <GO>-Taste ausgeführt werden kann, was besonders wichtig bei komplizierten Shows sein kann.

Die Funktion ‘’Move In Black’’ ist eine Spezialfunktion für motorische Instrumente und wird dazu verwendet Parameter automatisch auf ihren nächsten Wert einzustellen, sobald die Intensität Null ist.

ISIS® durchsucht die Playback Sequenz inklusive aller Links und Events nach dem nächsten Wechsel eines Parameterwertes. Beträgt die Intensität des entsprechenden Instrumentes Null, so werden die Parameter automatisch angepasst, so dass die Einstellungen bereits korrekt sind, wenn der Speicher, der diese enthält erreicht wird. Dies verhindert ungewollte Wechsel während einer Überblendung, da die Parameter im Dunkeln voreingestellt wurden.

Es ist möglich, einen Move in Black Modus zu wählen, bei dem alle Parameter auf diese Weise gewechselt werden. Dies wird als ‘’All Off’’ im Dialogfeld zur Erstellung eines Events bezeichnet. Alternativ kann ein Move in Black Modus gewählt werden, bei dem lediglich « nicht verbundene » Parameter auf ihren nächsten gespeicherten Wert voreingestellt werden. Dies wird als ‘’unconnected’’ oder ‘’nicht verbunden’’ bezeichnet.

Manchmal ist es allerdings auch gewünscht, die Veränderungen während einer Überblendung auf der Bühne sichtbar zu machen oder dass die Wechsel der Parameter zu einem bestimmten Zeitpunkt ausgeführt werden. In diesem Fall muss die Move in Black Funktion deaktiviert werden. Dies kann dadurch geschehen, dass ein Event in die Sequenz eingefügt wird: Diese Option nennt sich ‘’Stop Move In Black look ahead’’ (= vorausschauendes Move in Black stoppen).

Die Funktion ‘’Move in Black’’ wird genauer im Kapitel *Using Moving Lights & Scrollers* beschrieben.

9.5.6 Event : Laden eines Submaster-Registers

Dieser Event lädt gespeicherte Lichtstimmungen, Lauflichter oder Effekte in ein ausgewähltes Submaster-Register, wobei der bisherige Inhalt des Registers gelöscht wird. Der Event kann des Weiteren dazu verwendet werden, das Niveau des Submaster-Register-Stellers virtuell zu setzen und die Konfiguration zu ändern.

Wird ein Chaser oder Effekt in ein Submaster-Register geladen, so kann der Event auch den Spezialeffekt starten. Befindet sich das Submaster-Register im Auto Modus, so blenden Speicher oder Effekt auf das entsprechende virtuelle Steller Niveau auf.

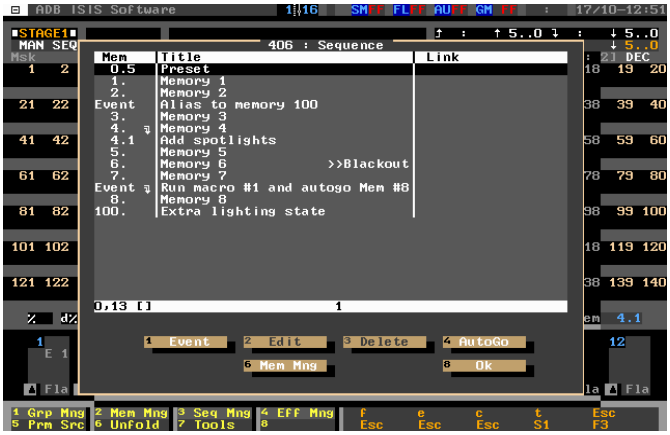
Achtung : Der Event ‘‘Submaster-Register laden’’ wird automatisch durch die Kunktion ‘‘Intelligent Link’’ erstellt.

9.5.7 Event : Einstellung der Submaster-Register Fader & Flash-Modi

Diese Events können ein virtuelles Steller-Niveau setzen, die Konfiguration eines Submaster-Registers einstellen und den Status der Flash-Taste ändern. Sie haben jedoch keinen Einfluss auf den Inhalt des ausgewählten Submaster-Registers.

9.6 Der Sequenz Manager

Der Sequenz Manager wird entweder unter den Manager Optionen des Menüs oder direkt über die Funktionstaste <F3 {SEQ MAN}> ausgewählt. Der Manager zeigt die vollständige Playback Sequenz in der Wiedergabe-Reihenfolge und ermöglicht das Erstellen und Editieren eines Events.



Sequenzmanageransicht (Dialogbox 406)

Hier kann außerdem jeder Speicher und Event in den AutoGo Status versetzt werden. Im Sequenz Manager gibt es einen Link zum Speicher Manager, sollte es nötig sein Speicherzeiten oder Titel zu ändern.

9.6.1 Erstellen eines Events

Events werden im Sequenz Manager erstellt und können aus jedem der zuvor beschriebenen Eventtypen bestehen. Alle Eventtypen werden in dem selben Dialogfeld konfiguriert, wobei der Unterschied darin besteht, dass bei den verschiedenen Typen nicht alle Optionen veränderbar sind.

➔ Events werden im Sequenz Manager immer direkt hinter dem angewählten Speicher eingefügt.

Das Beispiel unten zeigt die Erstellung eines Events des Typs Alias.

Beispiele Tasteneingaben

<F3 {SEQ MNG}>
➔ Öffnet den Sequenz Manager.

RAD ODER <↓> ODER DIREKTE EINGABE ÜBER DIE ALPHANUMERISCHE TASTATUR
➔ Verwenden Sie das Stellrad oder die Pfeiltasten zur Ansteuerung des Punktes, an dem der Event eingefügt werden soll. Der Event wird hinter dem ausgewählten Speicher eingesetzt. Mittels alphanumerischer Tastatur kann die Speichernummer direkt eingegeben werden.

<F1 {EVENT}> <F1 {NEU}>
➔ Öffnet das Dialogfeld ‘’Sequenz Event’’, in dem der Event erstellt wird.

<ENTER>
➔ Öffnet das Menü Eventtyp.

<ENTER>
➔ Auswahl des Typs ‘’Alias’’ aus den Optionen.

<↓> <MEM#> <ENTER>
➔ Eingabe einer bestehenden Speichernummer, die als Alias in die Sequenz eingefügt werden soll.

<↓> <ENTER>
➔ Anwahl des Feldes AutoGo, sofern gewünscht.

<F8 {OK}>
➔ Verlassen des Dialogfeldes ‘’Sequenz Event’’.

<F8 {OK}> <F8 {OK}>
➔ Verlassen des Dialogfeldes ‘’Event editieren’’ und des Sequenz Managers.

9.6.2 Erstellen eines Multiplen Events

Ein Event kann aus bis zu 10 Teilen bzw. Elementen bestehen und somit aus jeder Kombination von verfügbaren Eventtypen. Durch das Erstellen von Multiplen Events ist es möglich, eine ganze Reihe von verschiedenen Funktionen mit einem einzigen Druck auf die <GO>-Taste auszuführen.

Um einen Multiplen Event zu erstellen, wird die Funktion <F1 {NEU}> des Event Managers genutzt, um die einzelnen Bestandteile nacheinander hinzuzufügen. Jedem einzelnen Teil des Events kann entweder ein AutoGo zugeordnet werden, damit er automatisch startet, oder er kann individuell vom Anwender ausgeführt werden.

Zum Beispiel könnte ein Multipler Event aus einem Loop gefolgt von einem Warte-Zeit-Event, gefolgt von einem Makro-Event bestehen. Anschließend würde die Sequenz entsprechend der Sequenzliste fortfahren.

9.6.3 Event betiteln

Es kann unter Umständen nützlich sein jedem Event einen Titel zuzuteilen, um ihn später leichter identifizieren zu können, z.B. ''starten von Loop 4 und Makro 1''. Titel können sowohl während des Erstellens eines Events eingegeben werden als auch zu jedem späteren Zeitpunkt.

Beispiele Tasteneingaben

<F3 {SEQ MNG}>
➔ Öffnet den Sequenz Manager.

RAD ODER <↓>
➔ Benutzen Sie das Rad oder die Pfeiltasten zur Anwahl des gewünschten Events.

<F2 {EDIT}>
➔ Öffnet die Funktion ''Event editieren''.

<PREV><PREV><PREV> ODER <SHIFT><↑> ODER <SHIFT-TAB> AUF DER ALPHANUMERISCHEN TASTATUR
➔ Bewegen Sie den Cursor in das Titelfeld.

TITLE
➔ Geben Sie einen Titel mittels alphanumerischer Tastatur ein.

<F8 {OK}> <F8 {OK}>
➔ Verlassen des Dialogfeldes ''Event editieren'' und des Sequenz Managers.

9.6.4 Editieren oder löschen von Eventteilen

Jeder einzelne Teil eines Events kann vom Anwender in dem selben Dialogfeld editiert oder gelöscht werden, das auch zur Erstellung desselben genutzt wird.

Beispiel Tasteneingaben

<F3 {SEQ MNG}>
➔ Öffnet den Sequenz Manager.

RAD ODER <↓>
➔ Benutzen Sie das Rad oder die Pfeiltasten zur Anwahl des gewünschten Events.

<F2 {EDIT}>
➔ Öffnet die Funktion ''Event editieren''.

RAD ODER <↓> ODER EINGABE AUF DER ALPHANUMERISCHEN TASTATUR
➔ Benutzen Sie das Rad, die Pfeiltasten oder die alphanumerische Tastatur zur Anwahl des gewünschten Events.

<F2 {EDIT}> … <F8 {OK}>
➔ Die Einstellungen des unterlegten Eventtypes werden gezeigt und können nun geändert werden.

ODER

<F3 {DELETE}> <F8 {OK}>
➔ Der unterlegte Eventtyp wird gelöscht.

<F8 {OK}> <F8 {OK}>
➔ Verlassen des Dialogfeldes ‘’Event editieren’’ und des Sequenz Managers.

9.6.5 Löschen eines vollständigen Events

Ein vollständiger Event wird im Sequenz Manager gelöscht : Gelöschte Events können nicht wiederhergestellt werden.

Beispiele Tasteneingaben

<F3 {SEQ MNG}>
➔ Öffnet den Sequenz Manager.

RAD ODER <↓>
➔ Benutzen Sie das Rad oder die Pfeiltasten zur Anwahl des gewünschten Events.
➔ Mit <ENTER> kann eine Liste von Events ausgewählt werden.

<F3 {DELETE}>
➔ Löschen des/der Events.

AUF DEM MONITOR ERSCHEINT DIE WARNUNG
➔ ‘’Delete sequence event(s) – Are you sure?’ (‘’Wollen Sie die Event Sequenz wirklich löschen?’’)’

<F8 {JA}> <F8 {JA}>
➔ Bestätigung des Löschbefehls und Verlassen des Sequenz Managers.

9.7 Playback Modi

Jedes Playback Register kann auf der verschiedene Weise arbeiten, je nachdem in welchen Status die <SEQ>-Taste neben dem entsprechenden Playback versetzt wurde.

9.7.1 Playback : Nicht-sequentiell

Im nicht-sequentiellen Modus überblendet das Playback-Register zwischen den beiden Ständen des Bühnen- und des Vorbereitungsregisters (Stage und Preset) hin und her. Ist eines der beiden Felder leer, so wechselt die Überblendung folglich zwischen einem Lichtstand und einem Blackout, wobei die Lichtstände keine Speicher sein müssen, sondern einfach zuvor im Playbackfeld eingegebene Kreisauswahlen sein können.

Außerdem kan jede Speichernummer manuell angewählt und ins Vorbereitungsregister (Preset) geladen werden, so dass sich die Wiedergabesequenz ständig ändert. In diesem Modus erscheint die Anzeige ‘’MAN’’ auf dem Monitor, der das entsprechende Register zeigt.

Beispiele Tasteneingaben

<SEQ> (PLAYBACK 1)
- Anwahl des Modus nicht-sequentiell für Playback 1.
- Die LED der <SEQ>-Taste leuchtet im nicht sequentiellen Modus nicht und auf jedem Monitor, der Playback 1 zeigt, erscheint ‘’MAN’’.

9.7.2 Playback : Squentiell

Die meisten Theaterveranstaltungen, die klassisch im Probebetrieb vorbereitet werden, erfordern eine sequentielle Wiedergabe von Speichern und Events, sei es manuell oder automatisch. Ist der Modus ‘’sequentielle’’ ausgewählt, werden alle Speicher inklusive sogenannter « Punkstimmungen » (z.B. Speicher 27.5) numerisch geordnet und unter Beachtung aller, zuvor im Sequenz Manager programmierten, Links und Events wiedergegeben.

Jedes Mal, wenn die Steller bis zum Anschlag bewegt werden oder die <GO>-Taste gedrückt wird, wird der Inhalt des Vorbereitungsregisters auf die Bühne gebracht. Der bischerige Inhalt des Bühnenregisters wird ersetzt und der nächste Speicher der Sequenz wird automatisch in das Vorbereitungsregister geladen, sobald die Überblendung vollendet wurde.

Im sequentiellen Modus leuchtet die LED der <SEQ>-Taste, jedoch ohne zu blinken und auf jedem Monitor, der Playback 1 zeigt, erscheint ‘’MAN SEQ”.

Beispiele Tasteneingaben

<SEQ> (PLAYBACK 1)
- Anwahl des Modus ‘’sequentiell’’ für Playback 1.
- Die LED der <SEQ>-Taste leuchtet im sequentiellen Modus und auf jedern Monitor, der Playback 1 zeigt, erscheint ‘’MAN SEQ’’.

9.7.3 Playback : Sequentielles Autogo

Es ist ebenfalls möglich, die gesamte Sequenz in eines AutoGo Modus zu versetzen und die komplette Playback Sequenz vollautomatisch ablaufen zu lassen. Dies funktioniert, als wäre jedem einzelnen Speicher und Event der Sequenz ein AutoGo zugeteilt worden.

Dieser Modus kann für Aufführungen genutzt werden, die exakt nach Zeit (zum Beispiel in Abhängigkeit von Musikstücken) gefahren werden. Im AutoGo-sequentiellen Modus blinkt die LED in der <SEQ>-Taste und auf jedem Monitor, der das entsprechende Playback zigt, erscheint ‘’AUTO SEQ’’.

Beispiele Tasteneingaben

<SHIFT> <SEQ> (PLAYBACK 1)
- Anwahl des Modus ‘’AutoGo-sequentiell’’ für Playback 1.
- Die LED der <SEQ>-Taste blinkt und auf jedem Monitor, der Playback 1 zeigt, erscheint ‘’AUTO SEQ’’.

9.8 Manuelle Überblendung im Playback

Jedes Playback kann manuell durch Bewegen der Stellerpaare bedient werden. Manuelle Überblendungen können sowohl im sequentiellen als auch im nicht-sequentiellen Modus ausgeführt werden. Sie werden bei jeder Ausführung individuell vom Anwender getimt und gesteuert : Die Überblendung folgt der Bewegung der Steller.

- ➔ Werden beide Steller gleichzeitig und in gleichem Tempo bewegt, erzielt man eine gleichmäßige Überblendung.
- ➔ Wird ein Steller vor dem anderen bewegt, so wird die Überblendung aufgeteilt.
- ➔ Wird nur der Steller des Vorbereitungsregisters (Preset) bewegt, so wird der Inhalt des Presets zu dem des Bühnenregisters hinzugefügt (entsprechend der Funktion ‘‘Pile’’).
- ➔ Wird nur der Steller des Bühnenregisters bewegt, so wird der Inhalt desselben vom Pultausgang genommen, was in einem Blackout resultiert (sofern keine Werte aus anderen Arbeitsfeldern anliegen bzw. die Option ‘‘Stage fader to Preset’’ nicht abgewählt ist).

Eine wohlüberlegte und genaue Bewegung der Steller kann zu einem komplexen Überblendprofil führen, bei dem die Überblendgeschwindigkeit während der Durchführung mehrmahls wechseln kann. So keine eine Überblendung beispielsweise langsam beginnen und sodann schneller weitergeführt werden.

Viele Anwender bevorzugen ein derartiges Arbeiten, und der Einsatz qualitativ hochwertiger Steller sichern den maximalen Erfolg dieser Arbeitsweise.

9.8.1 Automatisches Fortführen einer manuellen überblendung

Eine Überblendung, die manuell begonnen wurde, kann jederzeit durch Drücken der <GO>-Taste automatisch fortgesetzt werden. In diesem Fall berechnet das System die verbleibende Überblendzeit relativ zur Position des Stellers.

Hat ein Speicher beispielsweise eine Zeit von 10 Sekunden und wird die <GO>-Taste gedrückt, nachdem die Steller exakt bis zur Hälfte ihres Weges bewegt worden sind, so wird die Überblendung automatisch in 5 Sekunden vollendet, der Hälfte der Original-Überblendzeit.

Bevor der nächste Speicher manuell wiedergegeben werden kann, müssen beide Steller an einen Endpunkt gebracht werden.

9.9 Automatische Überblendungen

Playbacks können mittels <GO>-Taste automatisch betrieben werden. Automatische Überblendungen können sowohl im sequentiellen als auch im nicht-sequentiellen Modus gemacht werden.

Bei automatsichen Überblendungen wird der Inhalt aus dem Vorbereitungsregister (Preset) in das Bühnenregister (Stage) unter Berücksichtigung der Überblendziten, bzw. wo diese nicht vorhanden sind, unter Berücksichtigung der Standardzeiten transferiert. Die Zeiten, welche für eine automatische Überblendung genutzt werden, sind die des Speichers im Vorbereitungsregister. Der bisherige Inhalt des Bühnenregisters wird gelöscht und durch den des Presets ersetzt, wobei der sequentiell nächste Speicher in das Preset geladen wird, sobald die Überblendung vollendet ist.

➔ Automatische Überblendungen gewährleisten, dass die Überblendungen bei jeder Aufführung identisch aussehen und erleichtern die Anbindung von Lichtwechseln an die Handlung oder an Musik.

Jedes Mal, wenn die <GO>-Taste betätigt wird, wird der Inhalt des Vorbereitungsregisters auf die Bühne gebracht. Wird <GO> ein zweites Mal gedrückt, während die Überblendung noch läuft, so wechselt der einlaufende Speicher auf den sequentiell nächsten, und der aktuelle Lichtstand, der sich aus der unvollendeten Überblendung (also einer Kombination aus dem ersten und zweiten Speicher) ergibt, blendet in der Zeit aus, die im dritten Speicher festgehalten ist.

Beispiele Tasteneingaben

<P1> <MEM> <1> <LOAD>
➔ Lädt Speicher 1 in das Preset Arbeitsfeld von Playback 1.

<GO>
➔ Startet die Überblendung in Speicher 1.

<GO> WENN SPEICHER 1 VOLLSTÄNDIG IST
➔ Startet die Überblendung in Speicher 2.

<GO> BEVOR SPEICHER 2 VOLLSTÄNDIG IST
➔ Stoppt die weitere Überblendung von Speicher 1 in Speicher 2.
➔ Startet eine Überblendung ausgehend vom Stand dieser unvollendeten Überblendung in Speicher 3 mit den Überblendzeiten von Speicher 3.

Dieses ‘‘mehrfache Go’’ Kommando ist nicht auf eine bestimmte Anzahl von Überblendungen begrenzt.

9.9.1 Anhalten einer laufenden Überblendung

Eine laufende Überblendung kann nach Bedarf angehalten und weiter fortgesetzt werden. Außerdem ist es möglich, nach einer Pause stattdessen den nächsten Speicher der Sequenz wiederzugeben. Überblendungen werden mit der Taste <HOLD> angehalten, die LED der <HOLD>-Taste blinkt, um diesen Status anzuzeigen.

Beispiele Tasteneingaben

<P1> <MEM> <1> <LOAD> <GO>
➔ Startet eine Überblendung in Speicher 1.

<HOLD> BEVOR SPEICHER 1 VOLLSTÄNDIG IST
➔ Hält die Überblendung in Speicher 1 an dieser Stelle an.
➔ Die LED der <HOLD>-Taste blinkt, um den Status des Pausierens anzuzeigen.

<HOLD>
➔ Setzt die Überblendung in Speicher 1 fort.

<GO>
➔ Startet eine Überblendung in Speicher 2.

<HOLD> BEVOR SPEICHER 2 VOLLSTÄNDIG IST
➔ Hält die Überblendung in Speicher 2 an dieser Stelle an.

<GO>
➔ Startet eine Überblendung in Speicher 3, ausgehend von dem Stand des noch nicht vollendeten Speicher 2.

9.9.2 Manuelles Fortsetzn einer automatischen Überblendung

Eine automatisch nach den Speicherzeiten ablaufende Überblendung kann manuell fortgesetzt werden, um so das Überblendprofil oder das Timing zu verändern.

Beispiele Tasteneingaben

<P1> <MEM> <1> <LOAD> <GO>
➔ Startet eine Überblendung in Speicher 1.

<HOLD> BEVOR SPEICHER 1 VOLLSTÄNDIG IST
➔ Hält die Überblendung in Speicher 1 an dieser Stelle an.

<PLAYBACK STELLER>
➔ Manuelles Bewegen des Stellerpaares. Es findet solange kein Lichtwechesel am Ausgang statt, bis die Position der Steller den bereits abgelaufenen Überblendzustand erreicht hat (angezeigt auf dem Monitor).
➔ Wenn die Position der Steller dem Ablauf entspricht (= Synchroniseren), so befindet sich die Überblendung unter manueller Kontrolle. Jegliche ausstehende Wartezeiten werden nicht in die manuelle Überblendung mit eingeschlossen: Die Lichtstimmung wechselt, sobald die manuelle Steuerkontrolle vorliegt.

9.9.3 Der Transfert : « Cut »

Die Hartschnitt-Funktion ‘’Cut’’ vollendet entweder eine laufende Überblendung oder bringt den Inhalt des Vorbereitungsregisters schlagartig direkt auf die Bühne. Bei einer zeitgesteuerten automatischen Überblendung spricht man dann von einer “Snap”-Überblendung (englisch: to snap = schnappen, springen).

➔ Die Hartschnitt-Funktion « Cut » bringt den Inhalt des Presets schlagartig direkt auf die Bühne.

9.9.4 Der Transfert : « Pile »

Bei normaler Anwendung dient das Playback zur Überblendung. Der auf der Bühne befindliche Lichstand wird dabei komplett durch den nächsten Speicher ersetzt. Manchmal kann es jedoch vorkommen, dass man den nächsten Speicher zum Inhalt der Bühne addieren möchte, anstelle letzteren zu ersetzen. In diesem Fall verwendet mann die Funktion ‘’Pile’’ anstelle von <GO>.

Pile kann verwendet werden, bevor der vorhergehende Pile-Vorgang beendet ist. In diesem Fall ist das Playback jedoch auf 10 Piles beschränkt, im Gegensatz zum unbeschränkten Verwenden von <GO>.

9.9.5 Der Transfert : « Go back »

Durch Verwenden der <BACK>-Taste kann eine ablaufende Überblendung umgekehrt werden oder die Speicherliste in umgekehrter Reihenfolge wiedergegeben werden. Der Befehl <BACK> kann auch in Kombination mit <CUT> und <PILE> genutzt werden.

Wird der Speicherlisten-Anfang erreicht, so verbleibt Speicher 1 im Vorbereitungsregister und das Bühnenregister bleibt leer.

9.9.6 Der Transfert : « Jump »

Die Sprung-Funktion ‘’Jump’’ ermöglicht das manuelle Erhöhen der Speichernummer innerhalb der Speicherliste im Preset unter Berücksichtigung aller Links und Events. Wurde eine Stimmung in der Sequenz auf der Bühne übersprungen, so stellt <JUMP> eine einfache Methode des direkten Anspringens des nächsten Speichers im Vorbereitungsregister dar, ohne dass das Preset erneut angewählt werden und der gewünschte Speicher explizit erneut geladen werden muss.

9.9.7 Der Transfert : « Back Jump »

Wie der Name der Funktion schon sagt, handelt es sich hierbei um die Umkehrfunktion der Sprung-Funktion <JUMP>. Mit <BACK JUMP> können Speicher und Events in umgekehrter Reihenfolge wieder in das Vorbeitungsregister geladen werden.

Wurde eine automatische Überblendung versehentlich gestartet, kann dieser Fehler mit Back Jump einfach korrigiert werden. Während einer laufenden Überblendung verbleibt bei der Verwendung von Back Jump der Inhalt des ersten Speichers auf der Bühne, während der Inhalt der Überblendung langsam ausblendet, ohne dass das Vorbereitungsregister angewählt und der entsprechende Speicher geladen werden muss.

Dieses Vorgehen hat eine andere Wirkung als die Funktion <BACK>. Es ist vor allem nützlich, wenn ein mehrfach <GO> aus Versehen ausgelöst wurde.

Beispiele Tasteneingaben

<P1> <MEM> <1> <LOAD> <CUT>
- ➔ Lädt Speicher 1 in das Vorbereitungsregister von Playback 1.
- ➔ Speicher 1 wird im Hartschnitt auf die Bühne gebracht, Speicher 2 in das Preset geladen.

<GO> … <GO>
- ➔ Eine Überblendung in Speicher 2 wird gestartet, und bevor diese komplett ist, wird die Überblendung in Speicher 3 begonnen.
- ➔ Wir haben nun eine laufende Überblendung vom Inhalt des Bühnenregisters (einer Kombination aus Speicher 1 und 2) zum Inhalt des Vorbereitungsregisters (Speicher 3).

<BJUMP>
- ➔ Mit Back Jump wird Speicher 2 wieder in das Vorbereitungsregister geladen.
- ➔ Die laufende Überblendung wird vollendet, aber da der Inhalt des Presets nun Speicher 2 ist, ist das Ergebnis eine Überblendung vom aktuellen Inhalt des Bühnenregisters in Speicher 2. Der Status der Überblendung in Speicher 3 wird währenddessen ausgeblendet.
- ➔ Nach Beendigung der Überblendung ist Speicher 3 im Preset geladen.

9.9.8 Der Transfert : Ändern der Geschwindigkeit einer laufenden automatischen Überblendung

Läuft eine Überblendung ab, so kann die Überblendgeschwindigkeit beschleunigt oder verlangsamt werden, wenn die zuvor zugeordneten Zeiten nicht mehr passen. Die ‘’Speed’’-Funktion kann entweder dazu verwendet werden, die Zeiten zu modifizieren, bevor die Überblendung gestartet wird, oder auch ‘’live’’ während des Fades, um die Überblendzeit in Echtzeit zu ändern.

In beiden Fällen ist die Playback Speed-Funktion dem Stellrad oder –riemen zugeordnet. Die gespeicherten Zeiten können proportional zwischen 5000% (schnellste Geschwindigkeit) und 2% (langsamste Geschwindigkeit) angepasst werden.

Beispiele Tasteneingaben

<GO>
- ➔ Startet eine Überblendung.

<SPEED> RAD
- ➔ Mittels <SPEED>-Taste des Playbacks wird dem Endlos-Stellrad die Geschwindigkeitsfunktion zugeteilt.
- ➔ Aufwärtsbewegen des Rads erhöht die Geschwindigkeit, das Abwärtsbewegen verlangsamt sie.

Derart veränderte Geschwindigkeiten werden auf zwei verschiedene Weisen angezeigt: Als Änderungsfaktor (in Prozent) und als reelle Zeitdauer. Die Information wird in der oberen Bildschirmzeile des optionalen Playback-Bildschirms angezeigt, sowie im Playback-Fußbereich sofern ausgewählt.

Darüber hinaus kann, wenn die neue Geschwindigkeit im Gegensatz zu einer variabel anzupassenden Geschwingkeit genau bekannt ist, die Zeit des Speichers im Vorbereitungsregister mittels der Zeitfunktionstasten zugeordnet werden.

Beispiele Tasteneingaben

<DOWN TIME> <1><2> <DOWN TIME>
- ➔ Ändert die Zeit des Lichtstandes im Vorbereitungsregister Preset auf 12 Sekunden.
- ➔ Ist diese Änderung nur temporär, sollte der Speicher nicht überschrieben werden.

9.9.9 Der Transfert : Beenden eines laufenden Loops

Wird ein Loop Event im Playback ausgeführt, so werden die im Loop enthaltenen Speicher manuell oder automatisch so oft wiederholt, wie zuvor festgelegt. Es ist allerdings möglich, einen laufenden Loop an jeder beliebigen Stelle zu beenden und mit der regulären Speicherliste fortzufahren.

Beispiele Tasteneingaben

<SHIFT> <GO>
- ➔ Verlassen eines laufenden Loops.

9.10 Autogo

Sowohl Teile der Sequenzliste als auch die gesamte Liste können in einen automatisch, ohne weiteres Eingreifen des Anwenders ablaufenden ‘’AutoGo’’-Modus versetzt werden. Sollen nur ausgewählte Teile der Sequenzliste automatisch ablaufen, so werden den entsprechenden Teilen entweder im Speicher Manager oder im Sequenz Manager die AutoGo-Funktion zugeordnet. Soll die gesamte Sequenzliste automatisch ausgeführt werden, kann das Playback selbst in einen AutoGo-Funktion versetzt werden.

9.10.1 Autogo Playback

AutoGo Playback bedeutet, dass die komplette Sequenzliste voll automatisch wiedergegeben wird. Eine Überblendung wird immer dann unter Berücksichtigung der Wartezeiten ausgelöst, wenn die vorhergehende vollendet ist. Der Anwender muss lediglich einmal die <GO>-Taste betätigen, um die gesamte Sequenz ablaufen zu lassen.

➔ Dies kann dazu verwendet werden, um zeitlich genau bestimmte komplette Sequenzen einer Veranstaltung zu fahren oder um kontinuierlich wechselnde Stimmungsänderungen in öffentlichen Versammlungsstätten wie Foyers oder Bars zu erzeugen.

Die AutoGo-Funktion eines Playbacks wird durch Betätigung der <SHIFT>-Taste und der <SEQ>-Taste angewählt, da die AutoGo Playback Funktion als Shift-Funktion auf der <SEQ>-Taste angeordnet ist.

Die Sequenz stoppt, wenn der letzte Speicher erreicht ist. Sie kann aber auch manuell durch Drücken der Taste <SEQ> angehalten werden, was den Auto-Go und sequentiellen Modus abwählt.

Alternativ kann ein Link zwischen dem letzten und dem ersten (oder jedem anderen) Speicher in der Sequenz erstellt werden, so dass die Sequenz endlos durchläuft.

9.10.2 Autogo Speicher oder Event

Die Funktion AutoGo wird verwendet, um zwei oder mehrere Speicher (oder Events) miteinander zu verketten und um so vollautomatisch ablaufende Sequenzen zu erstellen (follow-on cues).

Beispiele Tasteneingaben

<F2 {MEM MNG}> ODER <F3 {SEQ MNG}>
➔ Öffnet den Speicher Manager oder den Sequenz Manager.

RAD ODER <↓> ODER DIREKTE EINGABE AUF DER ALPHANUMERISCHEN TASTATUR
➔ Wählen Sie den Speicher oder Event vor der gewünschten automatisch ablaufenden Sequenz (follow-on cue) an.
➔ Mit <ENTER> können sie eine Liste von Speichern und Events auswählen.

<F4 {AUTOGO}>
➔ Ordnet den unterlegten Speichern und Events die AutoGo Funktion zu.

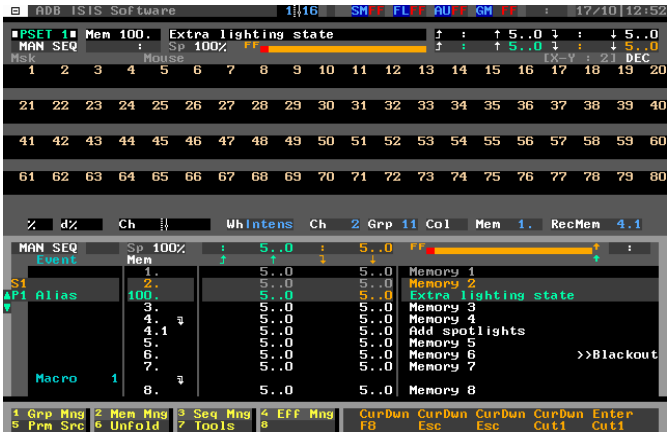
<F8 {OK}>
➔ Verlassen des entsprechenden Manangers.

Die AutoGo Funktion kann auch über den Speicher-Editor zugeordnet werden.

9.11 Anzeige des Playback Status

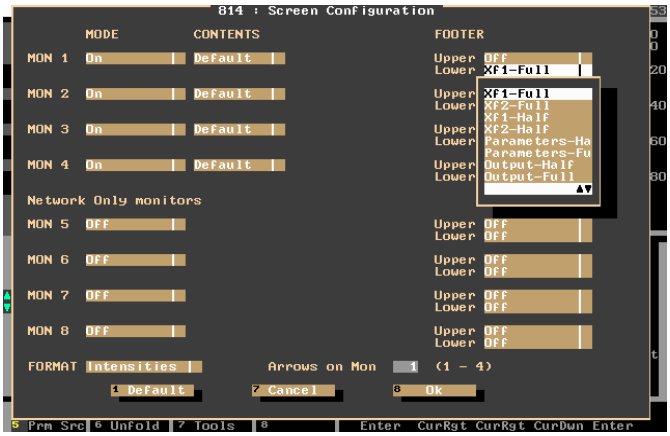
Bei der Arbeit im sequentiellen Modus wird der Playback Status automatisch aktualisiert, sobald ein Speicher oder Event wiedergegeben wird. Wird eine Playbackanzeige als Fußbereich (Footer) in der Bildschirmkonfiguration ausgewählt, so wird die Sequenz auf dem Bildschirm sichtbar. Der Unterschied zwischen dieser Playbacksequenzanzeige und anderen Speicherlisten ist, dass die Playbackanzeige der Playbacksequenz folgt und nicht der numerischen Reihenfolge der Speicher.

In der Regel werden die Speicher in numerischer Reihenfolge angezeigt, die dynamische Speicherliste zeigt darüber hinaus auch alle nicht-sequentiellen Links und Events. Dies ermöglicht dem Anwender eine Übersicht sowohl über den aktuellen Lichtstand auf der Bühne als auch über den im Preset geladenen Speicher sowie die folgenden Speicher, inklusive Links, Events, AutoGos und Überblendzeiten.



Anzeige des Playbacks im Footer mit Autogos, Links und Events.

Um die Playback Sequenz auf dem Monitor zu zeigen, muss die Bildschirm Konfiguration geändert werden: Dies Geschieht im Setup Menü. Das gewünschte Playback muss als Fußbereich (Footer) angewählt werden, damit es auf dem Bildschirm sichtbar wird.



Bildschirm Konfigurationsmenu (Dialogbox 810)

Beispiele Tasteneingaben

<MENU> <F7 {CONFIG}> <F4 {SCREEN CONFIG}>
➔ Öffnet das Dialogfenster Bildschirmkonfiguration.

<↓> … <ENTER>
➔ Benutzen Sie die Pfeiltasten, um den Fußbereich des gewünschten Monitors anzuwählen**.**
➔ <ENTER> öffnet eine Liste möglicher Fußbereichsanzeigen.

<↓> … <ENTER>
➔ Treffen Sie mit den Pfeiltasten und <ENTER> eine Auswahl.
➔ Die Playbacksequenz wird durch Auswahl einer der folgenden Optionen gezeigt:

Option	Anzeige
Xf1 – Komplettes	Playback 1 in einem Vollbild Fußbereich (upper = unterer & lower = oberer Bereich)
Xf2 – Komplettes	Playback 2 in einem Vollbild Fußbereich (unterer & oberer Bereich)
Xf1 – Halbes	Playback 1 in einem Halbbild Fußbereich (unterer & oberer Bereich)
Xf2 – Halbes	Playback 2 in einem Halbbild Fußbereich (unterer & oberer Bereich)

<F8 {OK}>
➔ Bestätigung der Auswahl.

10. CHASER (LAUFLICHTER) & EFFEKTE

10.1 Einleitung

Ein Chaser oder Lauflicht ist eine einfache Sequenz von Lichtstemmungen. Chaser können mit *ISIS®*, leicht erstellt werden, und bieten dem Anwender eine bequerne und genaue Möglichkeit, eine Schleife von Lichtständen beliebig oft zu wiederholen.

Ein Effekt wird dazu verwendet, ein zuvor vom System erstelltes Muster an Überblendungen auf eine gewünschte Kreisliste zu übertragen. Jeder Effekt kann in seiner Gesamtheit einfach in Geschwindigkeit, Richting und Intensität verändert werden. Mit den Effekten können z.B. Feuer-, Blitz- oder Welleneffekte erzeugt werden.

➔ Ein Chaser oder Lauflicht ist eine Sequenz von Lichtständen, die vom Anwender erstellt wurden. Für die einzelnen Kreise oder Parameter müssen in jedem einzelnen Schritt Intensitäten und Werte eingegeben werden.

➔ Ein Effekt hingegen überträgt ein, vom System definiertes, in sich geschlossenes, Muster auf eine vom Anwender eingegebene Kreisauswahl. Einzelne Kreisintensitäten können nicht verändert werden, da sie dem gewählten Effekttyp unterliegen.

Es gibt also einen Unterschied zwischen Chaser und Effekt bei *ISIS®*, obwohl beide unter dem Begriff Spezialeffekt zusammengefasst werden können. Chaser und Effekte können unendlich oft, für eine begrenzte Anzahl von Durchläufen oder an Musik, über den Audio Input gekoppelt, wiederholt werden.

☞ Es gibt einen Effekttyp, der speziell für Moving Light Instrumente konzipiert wurde; dies wird im Kapitel *Effekt Generator* des *ISIS®* Benutzerhandbuchs beschrieben.

Die Nutzung von Chasern und Effekten mit *ISIS®* ist einfach und schnell, da sie in einem der Submaster-Register erstellt, gespeichert und wiedergegeben werden. Wurde ein Chaser oder Effekt gespeichert, kann er sowohl manuell als auch mit automatisierten Zeiten oder die ‘’Intelligenter Link’’-Funktion in das sequentielle Playback eingebunden wiedergegeben werden.

10.2 Chaser erstellen

Um einen Chaser, also ein Lauflicht zu erstellen, muss es zunächst in ‘’leerer’’ Form in ein Submaster-Register geladen werden. Dann wird jeder Lichtstand – oder ‘’Step’’ (englisch : step = Schritt) – erstellt, wobei Kreise, Intensitäten, Parameter und Zeitelemente hinzugefügt und bearbeitet werden. Ist das Lauflicht erstellt, wird es mit der Flashtaste des Submaster-Registers gestartet.

Bei der Erstellung von Chasern können alle Kreis- und Intensitätswerkzeuge genutzt werden. Zusätzlich zu Kreisen können in den Schritten auch Gruppen und Speicherinhalten Intensitäten zugeordnet werden. Im Folgenden werden einige Beispiele genannt :

➔ Gruppen und Speicher können mit proportionalen Intensitätsniveaus Inhalt von Chaserschritten sein.

Wird ein Chaser in ein Submaster-Register geladen, so verändert sich die Anzeige des Arbeitsfeldes. Auch wenn die Anzeige anders aussieht als gewöhnlich, so zeigt sie dennoch den Inhalt des Submaster-Registers, der in diesem Fall ein Chaser ist.

Was man sieht, ist eine Liste von Chaserschritten und deren Inhalt. Dies sorgt für einen guten Überblick, sobald ein Chaser geladen worden ist.

Das Arbeitsfeld mit einem Chaser in Submaster 2

Jeder Schritt eines Chasers kann einen einzelnen Kreis oder eine Kreisliste enthalten, wobei jeder Kreis eine eigene Intensität besitzen kann. Schritte können auch leer bleiben, um Chaser mit ungleichmäßigem Rhythmus zu erzeugen. Identische Schritte können erstellt werden, damit ein einzelner Schritt länger auf der Bühne zu sehen ist, wobei in Kapitel 10.11 beschrieben wird, dass und wie der Wert ‘’time-per-step’’ für jeden Schritt verändert werden kann.

Einige Beispiele sollen zeigen, wie Chaser erstellt und bearbeitet werden.

10.2.1 Ein einfacher Chaser mit einem Kreis pro Schritt

Dieses Beispiel zeigt die Grundprinzipien, nach denen ein Chaser in einem Submaster-Register erstellt wird, indem die nötigen Schritte eingefügt und Kreisintensitäten zugeteilt werden.

Beispiele Tasteneingaben

<SUB2> <CHASER> <F3 {NEU}>
➔ Lädt einen neuen (leeren) Chaser in Submaster-Register 2.

<SUB 2 STELLER>
➔ Wenn gewünscht, bringen Sie den Steller aus der Nullstellung, um zu sehen, wie der Chaser Schritt für Schritt erstellt wird.

<1> <AT> <AT>
➔ In Schritt 1 des Chasers ist Kreis 1 auf 100%.

<ADD STEP> <2> <AT> <AT>
➔ Schritt 2 ist Kreis 2 auf 100%.

<ADD STEP> <NEXT> <AT> <5>
➔ Schritt ist Kreis 3 auf 50%.

<ADD STEP> <NEXT> RAD
➔ In Schritt 4 wird Kreis 4 eine Intensität mit dem Rad zugeteilt.

<SUB 2 FLASHTASTE> <SUB 2 FLASHTASTE>
- Mit der Flashtaste wird der Chaser ‘’geparkt’’ (in Wartestellung gebracht) und wieder gestartet.
- Er kann, wie im Folgenden beschrieben, angesehen und hinsichtlich Geschwindigkeit, Richtung und so weiter verändert werden.

<REC>
- Der Chaser wird gespeichert : Die nächste verfügbare Chasernummer wird zugeteilt.

10.2.2 Chaser mit unterschiedlichen Kreisen und Kreisintensitäten in jedem Schritt

Jeder Schritt kann mehrere Kreise enthalten, und jeder Kreis kann eine eigene Intensität besitzen. Diese Methode erlaubt es, sehr individuelle Chaser zu erstellen.

Beispiele Tasteneingaben

<SUB4> <CHASER> <9><9> <LOAD>
- Lädt Chaser 99, der bisher noch nicht gespeichert war, in Submaster-Register 4.
- In diesem Fall hat der Anwender dem Chaser eine spezielle Nummer zugeteilt.

<SUB 4 FADER>
- Bringen Sie, wenn Sie wünschen, den Steller aus der Nullposition, um zu erfolgen, wie der Chaser Schritt für Schritt erstellt wird.

<1> <THRU> <5> <AT> <AT>
- Schritt 1 enthält die Kreise 1 bis 5 auf 100%.

<ADD STEP> <1> <THRU> <5> <AT> <AT>
- Schritt 2 enthält ebenfalls die Kreise 1 bis 5 auf 100%. – ist also identisch mit Schritt 1.

<ADD STEP> <7> <AT> <7> <9> <AT> <AT>
- Schritt 3 ist Kreis 7 auf 70% und Kreis 9 auf 100%.

<ADD STEP> <GRUPPE> <2> RAD
- In Schritt 4 wird Gruppe 2 eine Intensität über das Stellrad zugeordnet.

<ADD STEP> <MEM> <8><8> <AT> <5>
- Schritt 5 besteht aus Speicher 88 mit einer Intensität von 50%.

<ADD STEP> <1> <+> <2> <AT> <7> <GRUPPE> <3> <AT> <2> <MEM> <6> RAD
- Schritt 6 ist eine Kombination aus Kreisen, Gruppen und Speichern mit unterschiedlichen Intensitäten.

<SUB 4 FLASH> … <SUB 4 FLASH>
- Mit der Flashtaste wird der Chaser ‘’geparkt’’ und wieder gestartet.

<REC>
- Chaser 99 wird gespeichert.

Achtung : Mit den Schrittasten <STEP> kann man sich manuell zwischen den einzelnen Schritten des Chasers vorwärts und rückwärts bewegen, während der Chaser erstellt wird. Kreise können im unterlegten Schritt hinzugefügt und gelöscht und ihre Intensitäten verändert werden.

10.2.3 Verwendung von existierenden Speichern in Chaserschritten

ISIS® bietet zwei verschiedene Methoden, einen Speicher in einen Chaser einzufügen. Die erste wurde oben beschrieben. Darüber hinaus kann ein Speicher auch mittels Teillade-Funktion (Part Load) in einen Chaserschritt eingefügt werden.

Mit der Teillade-Funktion werden alle im Speicher enthaltenen Informationen, inklusive Parameter Einstellungen von Moving Lights oder Farbwechslern in den Chaser übertragen. Sie ermöglicht dem Anwender aber auch, nur bestimmte Kreise oder Parameter in den Chaserschritt zu laden.

Achtung : Wird ein Speicher in einem Chaser hinterlegt, so verhalten sich beide unabhängig voneinander. Eine Veränderung des Speichers hat nicht automatisch eine Anpassung des Chaserinhalts zur Folge. Es gibt keine feste Verbindung zwischen Chaserschritten und Speichern.

Nehmen wir an, dass ein Schritt aus einem vorhandenen Speicher, in diesem Fall Speicher 1, erstellt werden soll.

Beispiele Tasteneingaben

<SUB5> <CHASER> <F3 {NEU}>
- ➔ Lädt einen neuen (leeren) Chaser in Submaster-Register 5.

<SUB 5 FADER>
- ➔ Bringen Sie, wenn Sie wünschen, den Steller aus der Nullposition, um zu verfolgen, wie der Chaser Schritt für Schritt erstellt wird.

<MEM> <1> <PLOAD> <MEM> <1> <PLOAD>
- ➔ Speicher 1 wird in den angewählten Schritt geladen.
- ➔ Alle Informationen jedes Instruments (Intensitäten und Parameter) werden in den Schritt geladen.

Achtung : Die Teillade-Funktion (Part Load) ist auch beim Erstellen von Chasern verfügbar. Wird ein bestimmter Bereich eines Speichers benötigt, wählen Sie zunächst die Kreise aus und benutzen Sie dann die Teillade-Funktion.

10.3 Erstellen eines Effektes

Um einen Effekt zu erstellen, muss dieser zunächst leer in ein Submaster-Register geladen werden. Dann können die Kreise, der Effekttyp und anderen Einstellungen hinzugefügt werden. Sobald ein Effekt erstellt wurde, kann er mittels Flashtaste des Submaster-Registers gestartet werden.

Der Effekttyp wird zwar während der Erstellung des Effekts ausgewählt, kann aber anschließend noch geändert werden. Ein einfaches Beispiel soll zeigen, wie Effekte erstellt und bearbeitet werden.

Beispiele Tasteneingaben

<SUB1> <EFFECT> <F3 {NEU}>
- Lädt einen neuen (leeren) Effekt in Submaster-Register 1.

TYPE
- Das Dialogfeld zur Auswahl des Effekttyps erscheint automatisch.

RAD ODER <↓> … <ENTER> ODER DIREKTE EINGABE AUF DER ALPHANUMERISCHEN TASTATUR
- Wählen Sie den Effekttyp aus der Liste mittels Rad oder Pfeiltasten aus und bestätigen Sie mit <ENTER> oder <F8 {OK}>. Kreisintensitäten und Überblendmuster hängen vom ausgewählten Effekttyp ab und können nicht verändert werden.
- Die alphanumerische Tastatur kann zur direkten Eingabe eines Effekttyps verwendet werden.

<KREISLISTE> <ENTER>
- Geben Sie die Kreise ein, die in den Effekt integriert werden sollen : Ein Kreis kann auch mehrfach auftauchen.
- Der Effekt nutzt die Kreise in der Reihenfolge, in der sie eingegeben werden.

<SUB1 FLASHTASTE>
- Die Flashtaste startet den Effekt.
- Der Effekt kann angesehen werden und Geschwindigkeit, Richtung und so weiter können wie im Folgenden beschrieben geändert werden.

<SUB1 FADER>
- Bringen Sie den Steller aus der Nullposition, um den Chaser am Ausgang zu sehen.

10.3.1 Effekttypen

Es stehen 20 verschiedene vordefinierte Effektmuster bzw. – typen zur Auswahl, die wie folgt mit dem <TYPE>-Befehl ausgewählt werden können. Diese Muster werden als Erstellblöcke für die Effekte verwendet. Für einige Muster können Parameter wie Geschwindigkeit, Richtung, etc. geändert werden.

Die verfügbaren Effekttypen sind folgende :

Effekttyp	Beschreibung
Typ 1	Basis-Effekt
	Ähnlich wie ein Chaser, in dem jeder Kreis einzeln sequentiell wiedergegeben wird.
Typ 2	Basis-Effekt mit Audio-Triggerung
	Wie Typ 1, die Schritte wechseln jedoch gemäß einem am Audio-Eingang anliegenden Signal.
Typ 3	Symmetrischer Effekt
	Ähnlich wie ein Chaser, der Effekt startet jedoch von beiden Enden der Kreisliste gleichzeitig.
Typ 4	Symetrischer Effekt mit audiogesteuerter Geschwindigkeitskontrolle
	Wie Typ 3, jedoch mit Audiosignal getaktet.
Typ 5	Aufbaueffekt
	Starten an einem Ende der Kreisliste und kontinuierliches Hinzufügen aller anderen Kreise.
Typ 6	Aufbaueffekt ‘’VU Meter’’-Baß
	Ein Aufbaueffekt, der Aufbau hängt jedoch von der Stärke eines Baß-Frequenz-Signals am Audio-Eingang ab.
Type 7	Aufbaueffekt ‘’VU Meter’’-Mittenbereich
	Wie typ 6, jedoch für die Mitten-Bereich-Frequenz.
Type 8	Aufbaueffekt ‘’VU Meter’’-Höhen
	Wie Typ 6, jedoch für die Höhen-Bereich-Frequenz.
Type 9	Aufbaueffekt, ‘’VU Meter’’-Frequenz-Gemisch
	Wie Typ 6, jedoch für Frequenz-Gemisch.
Type 10	Wischeffekt
	Startet wie ein Aufbaueffekt, progressives Aufbauen aller Kreise; sind alle Kreise an, so werden sie wieder progressiv weggenommen.

Typ 11	Drehende Gruppe
	Starten mit einem Kreis, Hinzufügen eines zweiten, Hinzufügen eines dritten unter Wegnahme des ersten. Wird der vierte Kreis hinzufügt, so wird der zweite weggenommen, etc.
Typ 12	Wellende Gruppe
	Ähnlich der drehenden Gruppe, mit dem Unterschied, dass die Kreisintensitäten mit jedem Schritt progressiv erhöht werden. Der Überblendungstyp ist auf Crossfade (Überblendung) eingestellt und ein Welleneffekt entsteht.
Typ 13	Audio-Welle
	Wie Typ 12, die Schritte wechseln jedoch gemäß einem am Audio-Eingang anliegenden Signal.
Typ 14	Individuelles Flackern A
	Effekt mit Zufallsgenerator, bei dem jeder Kreis von den anderen unabhängig ist und jeden beliebigen Intensitätswert annehmen kann.
Typ 15	Individuelles Flackern B
	Wie Typ 14 unter Verwendung eines zweiten Zufallsgenerators.
Typ 16	Individuelles Zufalls-Triggern Ähnlich wie Typ 14,
	Jedoch mit den Kreiswerten entweder an oder aus.
Typ 17	Globales Flackern
	Weiterer Flacker-Generator, wobei alle Kreise in der Liste den selben Intensitätswert gleichzeitig aufweisen.
Typ 18	Blitzeffekt
	Ein Blitz-Simulator. Alle Kreise werden wie eine eizige Gruppe behandelt, ähnlich wie Typ 17.
Typ 19	Feuereffekt A
	Ein Feuer-Simulator. Alle Kreise werden global getriggert und simulieren ein typisches Feuerflackern.
Typ 20	Feuereffekt B
	Wie 19 unter Verwendung eines zweiten Zufallsgenerators.
Typ 21	Effekt Generator für motorische Scheinwerfer
	Ein Effekttyp, der speziell für Movinglight Instrumente geschaffen wurde. ☞ Siehe hierzu das Kapitel *Effekt Generator* im *ISIS®* Benutzerhandbuch.

10.4 Speichern von Chasern & Effekten

Sobald ein Chaser oder Effekt erstellt wurde, sollte er gespeichert werden. Dies ermöglicht, den Chaser oder Effekt in ein anderes Arbeitsfeld zu laden und ihn mittels ‘’intelligenter Link’’-Funktion in das sequentielle Playback einzubinden. Gespeicherte Chaser und Effekte können außerdem in Submaster-Register-Bänke aufgenommen werden.

➔ Das Speichern eines Chasers oder Effekts erfolgt einfach mit <REC>.

Wurde ein Chaser oder Effekt bearbeitet z.B. hinsichtlich Geschwindigkeit, sollte er überschrieben werden. Dies speichert die Änderungen und stellt sicher, dass der Chaser oder Effekt identisch aussieht, wenn er in ein anderes Arbeitsfeld geladen wird. Soll ein Chaser oder Effekt überschrieben werden, so muss <REC> zwei Mal gedrückt werden.

10.5 Laden von Chasern & Effekten

Sobald ein Chaser oder Effekt gespeichert wurde, kann er in jedes beliebige Submaster-Register-Arbeitsfeld oder die Submaster-Registers-Bänke geladen werden. Es kann pro Submaster-Register nur ein Chaser oder Effekt geladen werden, wobei aber alle Submaster-Register gleichzeitig den selben Chaser oder Effekt enthalten können.

Es gelten die gleichen Regeln wie für das Laden von Speichern; Ist mehr als ein Submaster-Register angewählt für die Funktion Laden, so wird der Chaser oder Effekt in alle angewählten Submaster-Register geladen.

Beispiele Tasteneingaben

<SUB1> <CHASER> <1> <LOAD>
➔ Lädt Chaser 1 in Submaster-Register 1.

<SUB2> <THRU> <SUB8> <EFFECT> <1><0> <LOAD>
➔ Lädt Effekt 10 in die Submaster-Register 2 bis 8.
➔ Alle acht Submaster-Register haben den selben Inhalt.

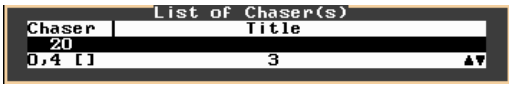
Achtung : Das Laden eines Chaser oder Effekts ersetzt den vorherigen Inhalt des Submaster-Registers.

10.5.1 Direktes Laden von Chasern & Effekten

Ganau wie Gruppen und Speicher können auch Chaser oder Effekte in ein Arbeitsfeld mit Hilfe der Direkt-Lade-Funktion geladen werde. Durch die Funktion Direkt-Laden wird eine temporäre Liste von gespeicherten Chasern oder Effekten auf dem Bildschirm gezeigt, aus der der Anwender die gewünschte Einheit auswählen kann.

Beispiele Tasteneingaben

<CHASER> <CHASER>
➔ Öffnet die Liste mit gespeicherten Chasern und ihren Titeln.



Das Chaser-Direkt-Lade-Fenster

RAD ODER <↓>
➔ Unterlegt den gewünschten Chaser.

<LOAD>
➔ Lädt den unterlegten Chaser direkt in das aktive Arbeitsfeld.

Achtung : Als Vorsichtsmaßnahme ist die Funktion ‘’direkt Laden’’ nicht in anderen Zusammenhängen verfügbar.

10.6 Einstellungen von Chasern und Effekten

In den vorherigen Beispielen wurden Chaser oder Effekte in ihrer einfachsten Form erstellt, ohne Berücksichtigung von Ablauf-Geschwindigkeit, -Richtung und Überblendungstyp. Für diese Einstellungen wurden die Standardwerte verwendet :

Einstellung	Standardwert
Geschwindigkeit	1 Sekunde pro Schritt
Richtung	vorwärts
Überblendungstyp	Hartschnitt (Cut)
Modus	positiv
Zyklen/Durchläufe	unendlich

Diese Einstellungen können vom Anwender verändert werden, um den Spezialeffekt anzupassen. Bei einigen Effekten ist es jedoch nicht möglich, Geschwindigkeit, Richtung, Überblendungstyp oder Modus zu verändern. Es gibt zum Beispiel keine Richtung bei dem Flacker-Effekt. Diese Funktionen sind automatisch deaktiviert, wenn sie nicht mit dem gewählten Effekttyp kompatibel sind.

10.6.1 Geschwindigkeit

Die Standardzeit von einer Sekunde pro Schritt besagt, dass ein Schritt ein mal pro Sekunde wechselt. Die Geschwindigkeit (manchmal auch als Rate bezeichnet) kann zwischen einer Zehntelsekund und einer Minute verändert werden.

Die Funktion Geschwindigkeit beeinflusst alle Schritte gleichermaßen. Es handelt sich um eine Globalzeit für den Chaser oder Effekt. Es ist zu beachten, dass Chaser Individuallzeiten für jeden Schritt haben können, wobei die Gescwindigkeitsfunktion proportional auf alle Schritte wirkt. Chaser mit individuellen Einzelschrittzeiten wirden im Abschnitt 10.11 behandelt.

➔ Die Geschwindigkeit kann geändert werden, wenn der Chaser oder Effekt läuft.

Die Kontrolle über die Geschwindigkeit erlangt man mit dem Stellrad durch Drücken der <SPEED>-Taste im Spezialeffekt-Tastenfeld des Pultes oder über Anwahl von SPEED auf dem Touchscreen. Bewegen des Stellrades nach oben beschleunigt und nach unten verlangsamt die Geschwindigkeit des Effektes. Ist die Geschwindigkeit gesetzt, so sollte das Stellrad wieder der Intensitätskontrolle zugeordnet werden, indem <SPEED> oder SPEED ein zweites Mal gedrückt wird.

10.6.2 Richtung

Die Richtung eines Chasers oder Effekts ist die Reihenfolge, in der die Schritte wiedergegeben werden. Sie kann gewechselt werden, um die Erscheinung des Chasers oder Effekts zu verändern. Dies kann mit der Taste <DIR> geschehen, während der Chaser oder Effekt läuft. Die aktuelle Richtung wird neben ‘’DIR’’ in der Kopfzeile des Arbeitsfeldmonitors angezeigt.

➔ Die Richtung kann geändert werden, wenn der Chaser oder Effekt läuft.

➔ Bei einigen Effektypen (wie z.B. Flackereffekte) kann die Richtung nicht geändert werden..

Die verfügbaren Richtungen werden im Folgenden aufgelistet: die Standardrichtung ist vorwärts

Einstellung	Anzeige	Standardwert
vorwärts	>	Chaser laufen vom ersten Schritt entlang der Liste bis zum letzten Schritt durch und beginnen wieder am Anfang. Effekte laufen durch die Kreisliste vom ersten bis zum letzten Kreis und beginnen wieder mit dem ersten.
rückwärts	<	Die Richtung wird umgedreht, so dass der Chaser am Ende der Liste beginnt und bis zum ersten Schritt durch läuft, um wieder beim letzten zu starten. Effekte laufen vom letzten Kreis auf der Liste rückwärts bis zum ersten Kreis und starten dann wieder am Ende.
Pendeln	< >	Sowohl Chaser als auch Effekte laufen vorwärts vom Anfang bis zum Ende und dann wieder rückwärts bis zum Anfang und pendeln so zwischen den beiden Endpunkten hin und her.

10.6.3 Überblendungstyp

Der Überblendungstyp (Fadetyp) ist das Profil, nach dem sich Schritte eines Chasers oder Effekts aufbauen. Er kann verändert werden, um verschiedene Übergänge zwischen den Schritten eines Chasers oder den Kreisen eines Effektes herzustellen. Der Überblendungstyp wird mit der Taste <FADE> gewechselt,während ein Chaser oder Effekt läuft. Der aktuelle Überblendungstyp wird neben ''FAD'' in der Kopfzeile des Arbeitsfeldmonitors angezeigt.

➔ Der Überblendungstyp kann eingestellt werden, wenn der Effekt oder Chaser läuft.

Die verfügbaren Überblendungstypen werden im Folgenden aufgelistet: der Standardtyp ist Hartschnitt (Cut)

Einstellung	Anzeige	Wert
Hartschnitt/Cut (oder Quadrat)	⊓	Der Schritt wechselt abrupt, sobald die Schrittzeit abgelaufen ist. Ein- und ausblendende Kreise wechseln ihre Intensität schlagartig mit jedem Schrittwechsel.
Dreieck	∧	Die Kreise jedes Schritts blenden während der Dauer eines Schrittes kontinuierlich einmal ein und wieder aus, so dass permanent Kreise ihre Intensität ändern.
Sägezahn 1	⟍	Einlaufende Kreise springen abrupt auf ihren Schrittwert, während auslaufende Kreise kontinuierlich über die Schrittzeit ausblenden.
Sägezahn 2	⟋	Einlaufende Kreise blenden kontinuierlich über die Schrittzeit ein und gehen dann schlagartig aus.
Überblendung	X	Kreise überblenden zwischen zwei Schritten : Schritt zwei blendet ein, während Schritt eins ausblendet. Ist ein Kreis in zwei aufeinanderfolgenden Schritten mit derselben Intensität.

10.6.4 Modus

Der Modus beschreibt den Ablauf des Chasers oder Effekts hinsichtlich der Kreise in jedem Schritt. Der Modus kann verändert werden, um einem Spezialeffekt eine andere Wirkung zu verleihen. Er wird geändert, indem die Taste <MODE> gedrückt wird, während der Chaser oder Effekt läuft. Der aktuelle Modus wird in der Kopfzeile des Arbeitsmonitors angezeigt.

➔ Der Modus kann geändert werden, während der Chaser oder Effekt läuft.

Die verfügbaren Modi sind im Folgenden aufgelistet : Der Standard Modus ist ‘positiv’.

Einstellung	Anzeige	Wert
Positiv	+	Der Standardmodus setzt die Kreise eines Schrittes auf ihren Intensitätswert, während die übrigen Kreise auf Null gesetzt werden.
Negativ	-	Der negative Modus schaltet die Kreise des aktuellen Schrittes aus, während alle anderen Schritte an sind Der Chaser wird, soweit es Intensitäten betrifft, inventiert.
Audio Positiv	+Audio	Der Audio Modus kann analog zu den Podistiv- / Negativ-Modi oben positive oder negativ eingestellt werden, wobei die Schritte durch ein Audio-Signal am Audio Eingang getriggert werden und so entsprechend weitergeschaltet werden, anstatt den Zeit pro Schritt-Wert anzuwenden. In diesem Fall wird das vom Audio-Signal abhängige Level über die <SPEED>-Funktion gesteuert. Der Wert wird neben ‘‘LVL’’ in der Kopfzeile des Arbeitsfeldbildschirms angezeigt.
Audio Négatif	-Audio	
MIDI	MIDI	Die Schritte wechseln in Abhängigkeit vom MIDI Triggering. ☞ Weitere Informationen finden sich im Kapitel *MIDI CONTROL* der *ISIS*®Bedienungsanleitung

➔ Weitere Einzelheiten zur Einstellung des Audio Eingangs finden sich in Abschnitt 10.12 dieses Kapitels.

10.6.5 Zyklen/Durchläufe

Die voreingestellte Anzahl von Durchläufen ist unendlich, was bedeutet, dass der Chaser oder Effekt so lange kontinuierlich weiterläuft, bis er manuell angehalten wird. Die Funktion ‘‘Zyklen’’ erlaubt auch das Programmieren einer endlichen Anzahl von Durchläufen, so dass der Chaser oder Effekt eine begrenzte Zeit läuft.

Die Anzahl von Durchläufen kann frei zwischen 1 und 999 gewählt oder auf unendlich gesetzt werden. Sie wird mittels <CYCLE>-Taste verändert, während der Chase roder Effekt läuft.

➔ Durchläufe können bei laufendem Chaser oder Effekt geändert werden.

10.6.6 Anzeige von Kreisintensitäten als Balkendiagramm

Beim Arbeiten mit Chasern oder Effekten, kann es praktischer sein, die Anzeige der Kreisintensitäten von der normalen numerischen Anzeige auf die Darstellung in Form von Balkendiagrammen umzustellen. Diese bildlichere Darstellungsform erleichert die Visualisierung eines Spezialeffektes.

Achtung : Die Einrichtung eines Balkendiagramms ist eine Umschaltfunktion im Setup Menü – es ist unter Umständen der Mühe wert, ein Makro hierfür zu erstellen !

Beispiele Tasteneingaben

<MENU> <F7 {SETUP}> <F5 {DISPLAY FORMAT}>
➔ Öffnet das Dialogfenster Anzeigeformat der Setup-Option des Menüs.

<↓> ... <ENTER>
➔ Bewegen Sie den Cursor auf das Ankreuzfeld ''Bargraphs'' (Balkendiagramm) und treffen Sie eine Auswahl.

<F8 {OK}>
➔ Bestätigung der Änderung und Verlassen des Dialogfeldes.

10.7 Chaser mit Moving Light Instrumenten

Mit Chasern lassen sich Moving Light Instrumente einfach steuern! Durch die Verwendung von Chasern lassen sich einige komplizierte Besonderheiten vermeiden, die bei der Bedienung von Moving Lights in den Playbacks auftauchen können. Sie sind ideal geeignet für das Erstellen einfacher, sich wiederholender Bewegungen oder Farbwechsel.

In diesem Abschnitt wird erklärt wie einige Funktionen von Moving Lights in Chaser integriert werden können. Eine ausführliche Darstellung dieser Funktionen und ihrer ausgiebigen Nutzung findet sich im Kapitel *Motion Control Use*.

Chaser bieten eine schnelle Möglichkeit, Moving Light Instrumente zum Laufen zu bringen – sie sind jedoch nicht die erste Wahl für die Erstellung kreativerer Bewegungen: Diese können besser mit Hilfe spezifischer Effekte erstellt werden.
☞ Weiterführende Informationen finden sich im Kapitel *Effect Generator* der *ISIS®* Bedienungsanleitung.

Beispiele Tasteneingaben

<SUB6> <CHASER> <F3 {NEU}>
➔ Lädt einen neuen (leeren) Chaser in Submaster-Register 6.

<SUB6 FADER>
➔ Bringen Sie den Submaster-Register Steller aus der Nullposition, um zu sehen, wie der Chaser Schritt für Schritt erstellt wird.

<KREISANWAHL ; INTENSITÄT ; PARAMETER-MODIFIKATION>
➔ Setzt Kreisintensitäten und Elemente der Bewegungssteuerung.
➔ Die Positionen der Moving Lights können von zuvor gespeicherten Bewegungssteuerungsbibliotheken (McLibs) oder Speichern kommen.

<ADD STEP>
➔ Fügt den zweiten Schritt des Chasers hinzu.

< KREISANWAHL ; INTENSITÄT ; PARAMETER-MODIFIKATION >
➔ Setzt Kreisintensitäten und Elemente der Bewegungssteuerung.

<ADD STEP>
➔ Fügt den nächsten Schritt des Chasers hinzu.

< KREISANWAHL ; INTENSITÄT ; PARAMETER-MODIFIKATION >
➔ Setzt Kreisintensitäten und Elemente der Bewegungssteuerung.

<SPEED> <DIR> <FADE> <MODE>
➔ Diese Funktionen dienen zur Verfeinerung des Chasers.

<REC>
➔ Speichert den Chaser.

Achtung : Vorsicht bei der Einstellung der Geschwindigkeit bei Moving Lights : Chaser können schneller laufen als die Motoren der Instrumente. Scheint ein Instrument nicht korrekt zu laufen, versuchen Sie zunächst die Geschwindigkeit zu verlangsamen.

10.7.1 Die Bildschirmanzeige "Einzelschritt"

Bei der Arbeit mit Bewegungsgesteuerten Instrumenten kann die konventionelle Bildschirmanzeige eines Chasers, mit allen darin enthaltenen Kreisen und Intensitäten, ein wenig unübersichtlich wirken, wenn der Chaser erstellt wird. In diesem Fall kann die Bildschirmanzeige von der Einstellung ''alle Schritte'' auf '' Einzelschritt'' umgeschaltet werden, wobei nun alle Parameterwerte angezeigt werden.

➔ Die "Einzelschritt"-Anzeige kann selbstverständig auch für Chaser verwendet werden, die nur konventionelle Instrumente enthalten, sie ist jedoch besonders praktisch beim Arbeiten mit Moving Lights.

Achtung : Diese Funktion ist eine Umschaltfunktion im Setup Menü – es ist unter Umständen der Mühe wert ein Makro hierfür zu erstellen !

Beispiele Tasteneingaben

<MENU> <F7 {SETUP}> <F5 {DISPLAY FORMAT}>
➔ Öffnet das Dialogfenster ''Anzeigeformat'' der Setup-Option des Menüs.

<↓> ... <ENTER>
➔ Bewegen Sie den Cursor auf das Ankreuzfeld ''Einzelschritt'' und treffen Sie eine Auswahl.

<F8 {OK}>
➔ Bestätigung der Änderung und Verlassen des Dialogfeldes.

10.7.2 Anzeige von Instrumentenparametern im Fußbereich eines Bildschirms

ISIS® bietet dem Anwender die Möglichkeit extrem flexibler Bildschirmkonfigurationen, wobei jeder Bildschirm in einen Hauptbereich und zwei Fußbereiche (Footer) aufgeteilt werden kann. Die Informationen, die in den einzelnen Bereichen angezeigt werden, können individuell angepasst werden.

Bei der Arbeit mit Moving Lights, kann es sinnvoll sein, die Instrumenten Parameter permanent in einem der Fußbereiche sichtbar zu machen. So wäre auch die oben beschriebene ‘’Einzelschritt’’-Anzeige nicht notwendig.

Beispiele Tasteneingaben

<MENU> <F7 {SETUP}> <F4 {SCREEN CONFIG}>
➔ Öffnet das Dialogfenster Bildschirmeinstellungen

<↓> <ENTER>
➔ Bewegen Sie den Cursor auf eines der Fußbereichsfelder (Footer) des gewünschten Monitors und lassen Sie die verfügbaren Optionen mittel**s** <ENTER>-Taste anzeigen.

<↓> <ENTER>
➔ Wählen Sie eine der ‘’Parameter’’ Optionen.

<F8 {OK}>
➔ Ist die Auswahl getroffen, wird sie mit <F8 {OK}> ausgeführt und das Dialogfeld verlassen.
➔ Mit <F7 {ABBRECHEN}> können Sie die Bildschirmumstellung abbrechen und das Dialogfeld verlassen, ohne dass die Änderungen ausgeführt werden .

Achtung : Die Bildschirmkonfigfuration wird genauer im Kapitel *System Setup* beschrieben.

10.8 Anhalten eines Effekts & manuelle Kontrolle

Ein laufender Chaser oder Effekt kann jederzeit mit der <PAUSE>-Taste angehalten werden. Der aktuelle Schritt wird solange angehalten, bis der Chaser durch ein erneutes Drücken der <PAUSE>-Taste wieder freigegeben wird.

Wird ein Chaser angehaltenn so können auch die beiden <STEP>-Tasten dazu verwendet werden, sich manuell vorwärts und rückwärts zwischen den einzelnen Schritten zu bewegen

Beispiele Tasteneingaben

<PAUSE>
➔ Hält einen laufenden Chaser oder Effekt im aktuellen Schritt an.

<STEP→> ODER <←STEP>
➔ Manuelles Bewegen zwischen den Schritten.

<PAUSE>
➔ Fährt mit dem pausierenden Chaser oder Effekt im aktuellen Schritt fort.

Achtung : Um einen laufenden Chaser zu ‘’parken’’ oder einzufrieren, drücken Sie <SHIFT + FLASH>.

10.9 Autofade / Autoüberblendung : Zeiten für Chaser & Effekte

Bis jetzt wurden Chaser oder Effekte ausschließlich manuell bedient, indem sie mit der Submaster-Register-Flashtaste gestartet oder gestoppt wurden. Chasern und Effekten können jedoch auch Überblendzeiten zugeteilt werden, und da sie in Submaster-Register geladen werden, können diese in den Auto-Modus versetzt werden.

In diesem Fall startet die Flashtaste den Chaser oder Effekt und blendet ihn in der zuvor eingegebenen Zeit ein. Wiederholtes Drücken der Flashtaste bewirkt das Ausblenden des Chasers oder Effekts, der im Anschluss an den Fade Out ausgeschaltet ist.

Einem Chaser oder Effekt können Zeiten nur dann zugeteilt werden, wenn sich das Submaster-Register im Auto-Modus befindet. Ist das Submaster-Register nicht im Auto-Modus, so werden die eingegebenen Zeiten nicht befolgt: Der Chaser oder Effekt startet und stoppt manuell mittels entsprechender Flashtatste.

Achtung : Es ist nicht möglich den Auto-Mouds zu nutzen, wenn sich das Submaster-Register bereits im Audio Modus befindet.

10.9.1 Autofade : Ein- und Ausblendzeiten

Ein Effekt startet, sobald die Flashtaste gedrückt wird, wobei die Wiedergabe der Schritte dem Geschwindigkeitswert unterliegt. Am Anfang und am Ende des Chasers oder Effekts können die Kreisintensitäten allerdings entsprechend zuvor programmierter Zeiten ein- und ausblenden.

10.9.2 Autofade : Wartezeiten

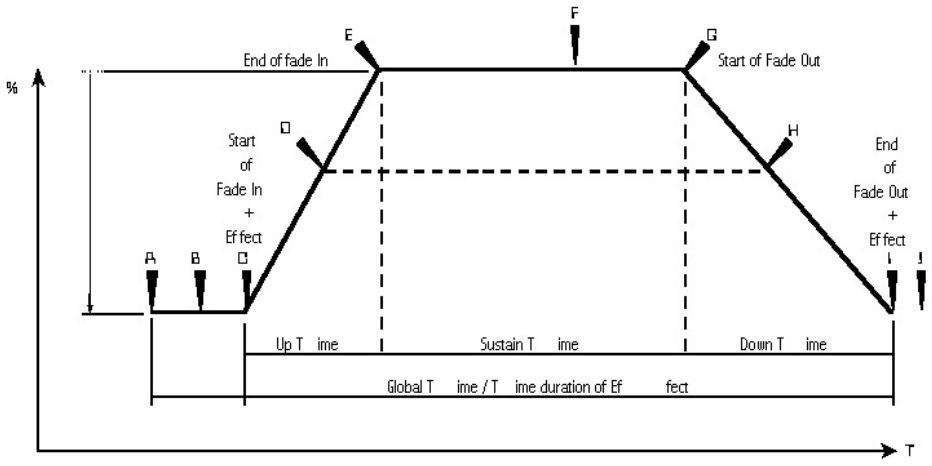
Die Wartezeit für einen Chaser oder Effekt ist immer eine Verzögerung am Beginn des Effekts, sobald die Flashtaste gedrückt wurde. Separate Warte-bis-Einlauf- und Warte-bis-Auslaufzeiten können nicht eingegeben werden, da es bei Effekten so etwas wie eine Warte-bis-Auslaufzeit nicht gibt.

10.9.3 Autofade : Die Sustain-Zeit

Die Sustain-Zeit entspricht der Dauer des Effekts von der Beendigung der Einblendzeit bis zum Start der Ausblendzeit. Sie wird vom System automatisch berechnet, wenn der Auto Modus angewählt ist, wobei sowohl die Einblend- und Ausblendzeiten als auch die Zeit pro Schritt und die Anzahl der Zyklen bzw. Durchläufe berücksichtigt werden.

- ➔ Sustain-Zeit = (Anzahl Durchläufe x Anzahl Schritte x Zeit pro Schritt) – (Einblendzeit + Ausblendzeit)
- ➔ Global Zeit = Einblendzeit + Sustain (Warte-bis-Ausblendzeit) + Ausblendzeit

Die folgende Grafik veranschaulicht die unterschiedlichen Zeitelemente eines Chasers oder Effekts im Auto Modus.



Die Bedeutung der einzelnen Punkte entnehmen Sie bitte der nachfolgenden Tabelett.

Zeit	Abschnitt	Zeit	Abschnitt
Einblendzeit	C bis E	Wartezeit	A bis C
Down Time	G bis I	Sustain-Zeit	E bis G

Punkt	Beschreibung
A	Start der Sequenz mittels Flashtaste
B	Verzögerung vor dem Einblenden der Intensitäten durch Warte-bis-Einblendzeit
C	Beginn der Einblendung der Intensitäten
E	Ende der Einblendphase
G	Beginn der Ausblendphase der Intensitäten
I	Ende der Ausblendphase, die Sequenz stoppt automatisch und wird auf Anfang zurückgesetzt.
D	Sprung zu H, durch Drücken der Flashtaste
F	Sprung zu G, durch Drücken der Flashtaste
H	Sprung zu I, durch Drücken der Flashtaste
B	Sprung zu I, durch Drücken der Flashtaste

10.9.4 Eingabe von Chaser- und Effekt-Zeiten

Die Einlauf-, Auslauf und Wartezeiten werden bei Chasern und Effekten auf dieselbe Weise eingegeben wie bei speichern. Werden Zeiten geändert, ist es ratsam, den Chaser oder Effekt erneut zu speichern

Beispiele Tasteneingaben

<SUB13> <CHASER> <2> <LOAD>
➔ Lädt Chaser 2 in Submasterregister-Register 13.

<AUTO>
➔ Versetzt das Submaster-Register in den Auto Modus.

<UP> <7> <UP> <DOWN> <1><5> <DOWN>
➔ Eingabe einer Einblendzeit von 7 Sekunden und einer Ausblendzeit von 15 Sekunden.

<REC> <REC>
➔ Überschreiben des Chasers.

<SUB 13 FLASHTASTE>
➔ Wird der Chaser mit der Flashtaste gestartet, beginnt er zu laufen, benötigt jedoch 7 Sekunden bis zum Erreichen seiner vollen Intensität.
➔ Wird die Flashtaste erneut gedrückt, sobald der Chaser mit voller Intensität läuft, so blendet er über einen Zeitraum von 15 Sekunden aus. Haben alle Intensitäten Null Prozent erreicht, so stoppt der Chaser und wird ind die “Park”-Stellung versetzt, bereit zum Neustart.

Achtung : Ist die Einlaufzeit noch nicht vollständig abgelaufen, wenn die Flashtaste zum zweiten Mal gedrückt wird, erreichen die Kreise niemals ihre volle Intensität – die Sustain-Zeit wird übersprungen.

10.9.5 Parameterzeiten bei Chasern

Parameter in Chasern folgen der Geschwindigkeitseinstellung ‘’Zeit pro Schritt’’. Der tatsächliche Parameterwechsel wird durch den Fade- oder Überblendungstyp und den Parametertyp bestimmt. Die folgende Tabelle fasst die Wirkung auf die Parameter in Chasern zusammen.

Chaser Fade- oder Überblenbdungstyp	Parameter vom Typ Überblendung	Parameter vom Typ Jump
Dreieck	Parameter blenden über die gesamte Schrittzeit ein bzw. aus.	Parameter wechseln in der Mitte des Schritts.
Crossfade		
Hartschnitt ‘’Cut’’	Parameter wechseln zu Beginn des Schritts, wobei der Zeit-pro eher als Pause zwischen den Schritt wirkt als Schritt-Timing.	
Sägezahn		

10.10 Wechsel des Flashtaste Modus

Bisher wurde der Modus der Submaster-Register Flashtaste als ‘’Start-Stop’’ Taste genutzt. Dieser Modus kann für jedes Submaster-Register einzeln zu ‘’Start-Pause’’ oder ‘’Start-Schritt’’ geändert werden. Die Modi werden im Folgenden beschrieben: Die Standardeinstellung ist ‘’ Start-Stop’’.

Einstellung	Beschreibung
Start-Stop	Dieser Modus kann als ‘’Normal’’-Einstellung betrachtet werden. Der Effekt wird gestartet, wenn die Flashtaste das erste Mal gedrückt wird und gestoppt und auf Anfang zurückgesetzt, sobald sie ein zweites Mal gedrückt wird. In diesem Modus wird der Chaser oder Effekt zurückgesetzt und geparkt, so dass er, wenn er das nächste Mal gestartet wird, wieder beim ersten Schritt beginnt.

Start-Pause	Beginnt den Effekt wie gewohnt. Wird die Flashtaste ein zweites Mal gedrückt, so stoppt der Effekt, verbleibt jedoch im aktuellen Schritt; er ist immer noch ‘’live’’ und ‘’nicht geparkt’’. Wird die Flashtaste wiederum gedrückt, fährt der Effekt ausgehend von dem Punkt der Unterbrechung fort.
Start-Schritt	Startet den Effekt wie gewohnt. Die nächste Betätigung der Flashtaste hält ihn an, und jedes folgende Drücken der Flashtaste wechselt manuell einen Schritt. Mit dieser Methode behält der Anwender die volle Kontrolle über die Schrittwechsel. Die Schritte wechseln entsprechend des vom Nutzer vorgegebenen manuellen Rhythmus und sind unabhängig von der Einzelschrittzeit oder dem Audio-Eingang.

Der Effekt-Modus der Flashtaste wird im Submaster-Register Konfigurations-Dialogfenster eingestellt und wirkt auf alle ausgewählten Submaster-Register.

Submaster Konfigurations Anzeige : Spezialeffekt Flashtasten Modus

Achtung : Um einen laufenden Chaser zu ‘’parken’’ oder zu stoppen, drücken Sie <SHIFT + FLASH>.

10.11 Chaser mit individuellen Schrittzeiten – “Cue Stacks”

Die Zeit pro Schritt oder Einzelschrittzeit (time-per-step T/S) eines Chasers ist die Zeit vom Beginn des ertsen Schritts zum Beginn des nächsten: Sie bestimmt den Rhythmus des Effekts. Die Standardzeit beträgt eine Sekunde.

In Abschnitt 10.6.1 wurde dargestellt, wie mit der Speed-Funktion die Geschwindigkeit (Rate) eines Chaser verändert wird, indem die Zeit pro Schritt für alle Schritte gleichmäßig geändert wird.

ISIS® ermöglicht dem Anwender darüber hinaus, jedem einzelnen Schritt eines Chasers eine individuelle Schrittzeit zuzuordnen. Dies erlaubt eine optische Feinabstimmung des Chasers. Die Speed-Funktion kannn zusätzlich verwendet werden, wirkt aber auf alle Einzelschritte proportional.

Wird der Fadetyp auf ‘’Crossfade’’ eingestellt, erlaubt ein Chaser mit individuellen Schrittzeiten das Erstellen von vielfältigen Crossfades. Werden Speicher als einzelne Chaser-Schritte verwendet, arbeitet der Chaser ähnlich wie die Playbacks. Dies wird manchmal auch als ‘’Stack’’ (englisch: Stapel), ‘’Cue List’’ oder ‘’Speicherliste’’ bezeichnet.

10.11.1 Eingabe von Einzelschrittzeiten

Ein Chaser mit individuellen Schrittzeiten wird bei *ISIS®* genau wie ein konventioneller Chaser erstellt. Jedem Schritt kann eine individuelle Zeit geordnet werden, indem die <SHIFT>-Taste zusammen mit dem Stellrad benutzt wird.

Beispiele Tastenspielen

<SUBMASTER-REGISTER 24> <CHASER> <1><0> <LOAD>
➔ Chaser 10 wird in Submaster-Register 24 geladen: der erste Schritt wird automatisch angewählt.

<KREISE / INTENSITÄTEN>
➔ Geben Sie Kreise und Kreisintensitäten des ersten Schrittes ein.

<SHIFT + RAD>
➔ Die Schrittzeit für diesen Schritt wird eingegeben, indem die <SHIFT>-Tasten gehalten und das Rad benutzt wird.

ERSTELLEN DER GEWÜNSCHTEN WEITEREN SCHRITTE
➔ Nutzen Sie die Funktion <ADD STEP>, um zusätzliche Schritte.
➔ Setzen Sie jede Einzelschrittzeit mit dem Stellrad bei gehaltener <SHIFT>-Taste.

<REC>
➔ Der Chaser wird gespeichert.

Mit der Speed-Funktion kann jederzeit die Gesamtschrittrate des Chasers geändert werden. In diesem Fall wirkt die Funktion auf alle Schritte gleichmäßig, unter Beibehaltung der proportionalen Unterschiede zwischen den Schritten.

10.11.2 Verwendung eines Chasers mit individuellen Schrittzeiten

Ein Chaser mit individuellen Einzelschrittzeiten wird genauso verwendet wie ein Standard-Chaser. Die Nutzung der Submaster-Register Flashtaste kann hierbei jedoch wichtiger werden. Die Flashtaste hat drei verschiedene Modi für Chaser :

- ➔ Start - Stop
- ➔ Start - Pause
- ➔ Start - Schritt

Bei einem Chaser mit individuellen Schrittzeiten kann die Flashtaste im Start-Schritt Modus wie die <GO>-Taste eines Playbacks betrachtet werden. Jedes Mal, wenn die Flashtaste gedrückt wird, bewegt sich der Chaser zum nächsten Schritt. Abhängig vom Fadetyp sind verschiedene Überblendungen zwischen den Schritten möglich. Ist der Modus ''Crossfade'' angewählt, so führt der Chaser eine Crossfade-Überblendung zwischen einem ausblendenden und einem einblendenden Schritt aus.

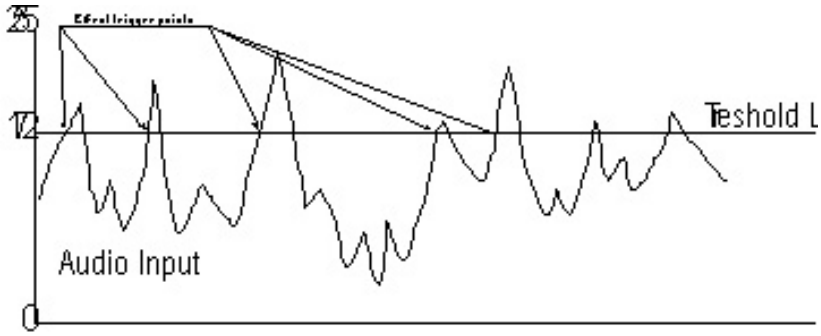
Der Flashtasten Modus wird wie oben beschrieben im Submaster-Register Konfigurations-Dialogfenster eingestellt.

Wichtig : Um einen laufenden Chaser zu parken (oder zu stoppen), drücken Sie <SHIFT + FLASH>.

10.12 Reaktion auf Audio-Signale

Ist der Modus Audio+ oder Audio- für einen Chaser oder Effekt angewählt, wechseln die Schritte in Abhängigkeit vom anliegenden Audio-Signal. Der Moment des Schrittwechsels ergibt nicht unbedingt einen gleichmäßigen Rhythmus: Ein Wechsel findet immer dann statt, wenn das Audio-Signal einen bestimmten, vom Anwender definierten Schellenwert erreicht.

Je höher der Schellenwert, desto weniger Audio-Trigger-Impulse und desto weniger Schrittwechsel. Der Trigger-Impuls wird durch die steigende Audio-Signal-Flanke ausgelöst, die fallende Flanke bleibt ohne Einfluss (siehe auch Diagramm).



Achtung : Ein Chaser im Audio Modus läuft nur, wenn ein Audio-Signal anliegt und Audio im Setup Menü angewählt.

Das Schellenwert-Niveau wird unter Verwendung der <SPEED>-Funktion des Effektbereichs angepasst. Wird ein Chaser oder Effekt in den Modus Audio+ oder Audio- gesetzt, so zeigt das Feld « T/S » stattdessen « LVL » (level=Niveau) und zeigt das aktuelle Trigger-Niveau an.

Für das optimale Ergebnis für einen Audio-Effekt ist es sehr wahrscheinlich, dass der Schellenwert für jedes Musikstück neu gesetzt werden muss. Deshalb sollte der Schellenwert zusammen mit dem Effekt neu abgespeichert werden, sobald er optimal eingestellt ist. Für neue Musikstücke können dann neue Effekte erstellt werden. (Diese können selbstverständlich auch Kopien des Ursprungseffekts unter Anpassung des Schellenwerts sein.).

Beispiele Tasteneingaben

<SUB14> <CHASER> <3> <LOAD>
➔ Lädt Chaser 3 in Submaster-Register 14.

<MODE> <F3>
➔ Ändert den Modus auf Audio +.

<SUB14 FLASHTASTE>
➔ Startet den Chaser.

<SPEED> RAD
➔ Passt den Schellenwert an.

<REC> <REC>
➔ Überspeichert den Chaser, wenn er optimal an das eingehende Audio-Signal angepasst ist.

Erfolgt keine Reaktion auf das Audio-Signal, überprüfen Sie bitte, ob Audio in der Grundeinstellung des Setup Menüs aktiviert ist.

10.12.1 Aktivieren des Audio-Eingangs

Damit Audio-Effekte funktionieren können, muss der Audio-Eingang mit einem passenden Eingangs-Niveau aktiviert werden. Am besten ist es, dies zur Konfiguration im Dialogfenster ''Desktop Konfiguration'' mit dem Musikstück vorzunehmen, das später den Effekt triggern soll.

Beispiele Tasteneingaben

<MENU> <F7 {SETUP}> <F3 {ALLGEMEIN}>
➔ Anwahl des Desktop-Dialogfensters, das Zugriff auf alle Eingangsoptionen bietet.

<↓> … <ENTER>
➔ Aktivierung des Audio-Eingangs.

<↓> … RAD
➔ Bewegen Sie den Kursor auf das Feld Audio-Eingangslevel. Dieses kann zwischen 0% und 100% eingestellt werden. Sie können entweder das Rad zur Einstellung des Eingangsniveaus verwenden oder den gewünschten Wert direkt über die Tastatur eingeben.
➔ Das Audio-Eingangs-Signal und sein Level werden durch eine Balkengarfik angezeigt, sofern ein Audio-Signal anliegt. Idealerweise wird ein Audio-Signal so eingestellt, dass gelegentlich leichte Peaks (Spitzen) entstehen können (roter, zu vermeinder Bereich der Anzeige) jedoch nicht dauerhaft.

<F8 {OK}>
➔ Bestätigung der Einstellungen und schließen des Dialogfensters.

10.13 Ändern von Chasern und Effekten

Jeder gespeicherte Chaser oder Effekte kann jederzeit geladen und verändert werden. Die Änderungen verbleiben im angewählten Submaster-Register so lange bis dieses gelöscht wird. Das nächste Mal, wenn der Chaser oder Effekt geladen wird, entspricht er seiner zuletzt gespeicherten Version. Selbstverständlich kann ein Chaser oder Effekt, nachdem er verändert wurde, entweder überschrieben oder als neue Einheit gespeichert werden.

Wurde ein Chaser oder Effekt verändert, blinkt seine Nummer – entsprechend den Nummern veränderter Speicher-, um anzuzeigen, dass die Änderungen noch nicht gespeichert wurden.

10.13.1 Änderung von Geschwindigkeit, Richtung, Fadetyp und Modus

Geschwindigkeit, Richtung, Fadetyp und Modus können wie zuvor beschrieben verändert werden, wenn der Chaser oder Effekt läuft.

Nicht bei jedem Effekttyp sind alle Modifikationen möglich: Beim Flacker-Effekt kann zum Beispiel die Richtung nicht geändert werden.

10.13.2 Hinzufügen oder Löschen einzelner Kreise aus Chaserschritten

Während der Erstellung oder Änderung eines Chasers, kann es nötig werden, einige Kreise zu einzelnen Schritten hinzuzufügen oder aus ihnen zu löschen. Kreisintensitäten können verändert oder ganze Schritte gelöscht werden.

Beispiele Tasteneingaben

<SUB15> <CHASER> <4> <LOAD>
➔ Lädt Chaser 4 in Submaster-Register 15.

<SUB15 STELLER>
➔ Macht die Änderungen an Chaser 4 am Ausgang sichtbar, wenn gewünscht.

<STEP➔> …
➔ Bewegt den Kursor zum gewünschten Chaserschritt.

<1><3> <AT> <6>
➔ Fügt Kreis 13 mit einer Intensität von 60% zum angewählten Schritt hinzu.
➔ Alle Methoden, Kreisintensitäten zu verändern können, in Chaserschritten verwendet werden.

<STEP➔> … <4><7> <AT> <0>
➔ Löscht Kreis 47 aus dem angewählten Schritt.

10.13.3 Hinzufügen oder Löschen von Chaserschritten

Während der Erstellung oder Änderung eines Chasers, kann es nötig werden, ganze Schritte hinzuzufügen oder zu löschen.

Beispiele Tasteneingaben

<SUB15> <CHASER> <5> <LOAD>
➔ Lädt Chaser 5 in Submaster-Register 15.

<STEP➔> …
➔ Bewegt den Kursor zum gewünschten Chaserschritt.

<ADD STEP>
➔ Fügt einen neuen Schritt nach dem angewählten Schritt ein.
➔ Dieser Schritt ist leer, solange noch keine Kreisanwahl ausgeführt wurde.

<STEP➔> …
➔ Bewegt den Kursor zum gewünschten Chaserschritt.

<DEL> <DEL>
➔ Mit <DEL> wird der Inhalt des Schrittes gelöscht, aber noch nicht der Schritt selbst.
➔ Durch ein weiteres Drücken von <DEL> wird der komplette Schritt gelöscht und die nachfolgenden Schritte entsprechend umnummeriert.

10.13.4 Hinzufügen und Löschen von Kreisen aus Effekten

Kreise können zu Effekten hinzufügt oder aus ihnen gelöscht werden, indem die Tasten <+>, <->, <NEXT>, <PREV> und <THRU> verwendet werden.

Beispiele Tasteneingaben

<SUB12> <EFFECT> <5> <LOAD>
➔ Lädt Effekt 5 in Submaster-Register 12.

<+> <1><2> <-> <1><3> <ENTER>
➔ Fügt Kreis 12 zum Effekt hinzu und löscht Kreis 13.
➔ Der Kreis verwendet die Kreise in der Reihenfolge, in der sie eingegeben wurden.

10.13.5 Änderung des Effekttyps

Der Effekttyp kann nicht bei laufendem Effekt geändert werden. Bevor ein neuer Effekttyp ausgewählt werden kann, muss der Effekt zunächst gestoppt werden.

Beispiele Tasteneingaben

<TYPE>
➔ Öffnet des Dialogfenster ''Effekttyp''.

RAD ODER <↓> ODER DIREKTE EINGABE MITTELS ALPHANUMERISCHER TASTATUR
➔ Wählen Sie den Effekttyp mittels Rad oder Pfeiltasten aus und bestätigen Sie mit <ENTER> oder <F8 {OK}>. Kreisintensitäten und Muster hängen vom gewählten Effekttyp ab.

10.13.6 Überspeichern eines vorhandenen Chasers oder Effekts

Wurde ein Chaser oder Effekt modifiziert, so blinkt seine Nummer, solange die Änderungen noch nicht gespeichert wurden. Die Änderungen bleiben vorhanden, solange der Chaser oder Effekt immer noch geladen ist. Wird das Submaster-Register jedoch gelöscht, bevor die Modifikationen gespeichert wurden, sind diese verloren.

Um den Chaser oder Effekt mit derselben Nummer zu überschreiben, drücken Sie zwei Mal <REC>. Damit werden alle Änderungen gespeichert.

10.13.7 Speichern von Modifikationen als neuer Chase roder Effekt

Ein veränderter Chaser oder Effekt kann auch als neue Einheit abgespeichert werden. Oft ist es schneller, einen neuen Effekt aus einem vorhandenen aufzubauen als ihn ganz neu zu erstellen.

Wurde ein vorhandener Chaser oder Effekt verändert, so kann er mit einer neuen Nummer versehen gespeichert werden.

Die neue Nummer erstetzt die Originale im angewählten Submaster-Register, wobei der Ursprungseffekt immer noch vorhanden ist und jederzeit in jedes beliebige Submaster-Regsiter geladen werden kann.

Beispiele Tasteneingaben

<CHASER> <1><7> <REC>
➔ Speichert einen veränderten Chaser im angewählten Submaster-Register als Chaser 17.

10.14 Chaser & Effekt Manager

Der Zugriff auf die Manager erfolgt entweder über das Manager Menü oder direkt mittels Chaser- oder Effekt-Taste gefolgt von <F1 {MANAGER}>. In den Managern können Chaser oder Effekte kopiert, gelöscht, editiert, beschriftet oder umnummeriert werden, vergleichbar mit den entsprechenden Funktionen für Gruppen.

10.14.1 Ansicht der Chaser- oder Effekt-Liste

Die relevante Liste wird angezeigt, sobald ein Manager ausgewählt wurde.

Beispiele Tasteneingaben

<CHASER> <F1 {MANAGER}>
➔ Zeigt den Chaser Manager. Zunächst wird eine Liste der gespeicherten Chaser gezeigt. Darüber hinaus können Chaser hier erstellt, editiert, kopiert und gelöscht werden.

Chaser Manager (Dialogbox 230)

10.14.2 Editieren von Chasern und Effekten (Titel und Zeiten)

Zur leichteren Wiedererkennung im Manager und in den Listen kann ein Titel eingegeben werden, darüber hinaus können Zeiten gewählt werden. Diese Zeiten sind Einblend- und Ausblendzeiten und funktionieren nur, wenn sich das Submaster-Register, welches den Chaser oder Effekt enthält, im Auto Modus befindet.

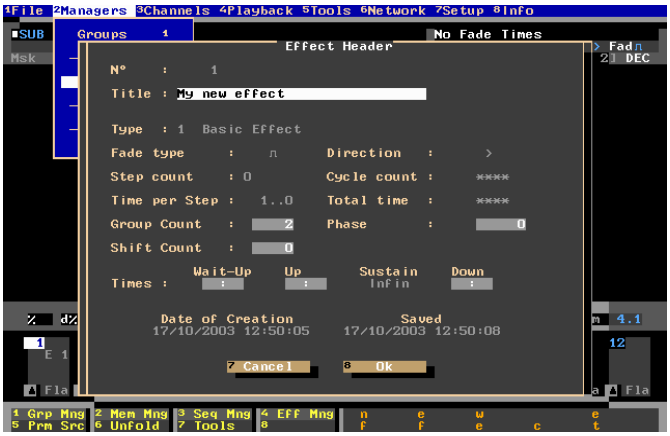
Beispiele Tasteneingaben

<EFFECT> <F1 {MANAGER}>
➔ Öffnet den Effekt Manager.

RAD ODER <↓>
➔ Wählen Sie den zu editierenden Chaser oder Effekt mittels Rad oder Pfeiltasten aus.

<F2 {EDIT}>
➔ Öffnet das Effekt-Überschriften Dialogfeld : Geben Sie Titel und Zeiten ein, sofern gewünscht.

<F8 {OK}> <F8 {OK}>
➔ Bestätigung der Änderung und Verlassen des Dialogfeldes.


1File 2Managers 3Channels 4Playback 5Tools 6Network 7Setup 8Info
Groups
No Fade Times
Effect Header
N° : 1
Title : My new effect
Type : 1 Basic Effect
Fade type : Direction :
Step count : 0 Cycle count : ****
Time per Step : 1.0 Total time : ****
Group Count : 2 Phase : 0
Shift Count : 0
Wait-Up Up Sustain Down
Times : Infin
Date of Creation 17/10/2003 12:50:05
Saved 17/10/2003 12:50:08
7 Cancel 8 Ok
1 Grp Mng 2 Mem Mng 3 Seq Mng 4 Eff Mng
5 Prm Src 6 UnFold 7 Tools 8
Bearbeitung eines Effektes

Achtung : Das Effekt-Überschriften Dialogfeld enthählt zwar alle Informationen über den Effekt, es können jedoch lediglich die unterlegten Felder wie Titel und Zeiten auf diese Weise bearbeitet werden.

10.14.3 Umnummerieren von Chasern und Effekten

Chaser und Effekte können genau wie Speicher und Gruppen umnummeriert werden, wenn sie nicht in der richtigen Reihenfolge erstellt wurden oder einige Einheiten gelöscht wurden.

Beispiele Tasteneingaben

<CHASER> <F1 {MANAGER}>
➔ Öffnet den Chaser Manager.

RAD ODER <↓> ODER DIREKTE EINGABE MITTELS ALPHANUMERISCHER TASTATUR
➔ Wählen Sie mittels Rad oder Pfeiltasten den umzunummerierenden Chaser an, oder geben Sie seine Nummer direkt über die Tastatur ein.
➔ Mit <ENTER> können Sie eine Liste von Chasern oder Effekten, sie Sie neu nummerieren möchten, anwählen.

<F1 {UMNUMMERIEREN}>
➔ Geben Sie die neue Nummer im Feld « Ziel » ein.
➔ Sollen mehrere Chaser umnummeriert werden, kann zusätzlich ein Deltawert eingegeben werden.

<F8 {OK}>
➔ Bestätigung der Aktion ''Umnummerieren''

10.14.4 Kopieren von Chasern und Effekten

Chaser und Effekte können im entsprechenden Manager kopiert werden.

<EFFECT> <F1 {MANAGER}>
➔ Öffnet den Effekt Manager.

RAD ODER <↓>
➔ Nutzen Sie das Rad oder die Pfeiltasten, um den zu kopierenden Effekt zu unterlegen.
➔ Mit <ENTER> können Sie eine Liste von Effekten kopieren.

<F7 {KOPIEREN}>
➔ Geben Sie die neue Nummer im Feld « Ziel » ein.
➔ Sollen mehrere Chaser kopiert werden, kann zusätzlich ein Deltawert eingegeben werden.

<F8 {OK}>
➔ Bestätigung der Aktion ‘’Kopieren’’

10.14.5 Löschen von Chasern und Effekten

Wird eine Speizleffekt (oder eine Liste von Effekten) nicht länger benötigt, so kann dieser (diese) dauerhaft gelöscht werden. Gelöschte Chaser und Effekte können jedoch NICHT wiederhergestellt werden.

Beispiele Tasteneingaben

<CHASER> <F1 {MANAGER}>
➔ Öffnet den Chaser Manager

RAD ODER <↓> ODER DIREKTE EINGABE MITTELS ALPHANUMERISCHER TASTATUR
➔ Nutzen Sied as Rad oder die Pfeiltasten, um den zu löschenden Chaser zu unterlegen, oder geben Sie die Nummer direkt über die Tastatur ein.
➔ Mit <ENTER> können Sie eine Liste von Chasern löschen.

<F3 {LÖSCHEN}>
➔ Anwahl der Funktion ‘’Löschen’’.

WARNMELDUNG VOR DEM EIGENTLICHEN LÖSCH-VORGANG
➔ ‘’Objekte löschen – Sind Sie sicher ?’’

<F8 {OK}> ODER <F7 {NEIN}>
➔ Bestätigung der Aktion ‘’Löschen’’.

WICHTIG: Gelöschte Chaser und Effekte können NICHT wiederhergestellt werden.

10.15 Die Funktion ‘’Intelligenter Link’’ für Chaser und Effekte

Chaser und Effekte können in die Playback Sequenz eingebunden und in der Folge einfach mit der <GO>-taste wiedergegeben werden. Auf diese Weise kann eine komplizierte Playbackliste mit verschiedenen integrierten Events erstellt werden.

Mit der Funktion ‘’Intelligenter Link’’ wird ein Submaster-Register mit allen Funktionen, unter Beibehaltung seines aktuellen Status, automatisch in die Playbackliste als Event eingebunden. Der Event kann jederzeit einfach geändert werden, wenn dieses nötig ist.

10.15.1 Erstellen eines Events mittels ‘’Intelligenter Link’’-Funktion

Bevor die Funktion ‘’Intelligenter Link’’ verwendet werden kann, muss zunächst ein Submaster-Register mit dem einzubindenden Chaser oder Effekt geladen werden. Das Submaster-Register muss einen gespeicherten Chaser oder Effekt enthalten, sonst ist diese Funktion nicht zulässig.

Tatsächlich macht die Funktion ‘’Intelligenter Link’’ so etwas wie eine Momentaufnahme des angewählten Submaster-Registers und verwendet diese Information zur Erstellung eines Events in der Playback Sequenz. Daher müssen Stellerniveau und Modus des Submaster-Registers vom Anwender zuvor eingestellt und der Chaser oder Effekt gestartet werden, bevor die Funktion ‘’Intelligenter Link’’ genutzt werden kann.

Beispiele Tasteneingaben

<SUB1> <CHASER> <1> <LOAD>
- ➔ Lädt Chaser 1 in Submaster-Register 1.

<SUB1 STELLER> <SUB1 FLASHTASTE>
- ➔ Startet den Chaser und setzt das gewünschte Stellerniveau.

<SUB1> <LINK> <MEM> <6> <LINK>
- ➔ Erstellt automatisch einen Event in der Playback Sequenz, indem Submaster-Register 1 nach Speicher 6 eingebunden (gelinkt) wird.
- ➔ Alle Einstellungen von Submaster-Register 1 werden im Event gespeichert.

‘’SUBMASTER-REGISTER 1 WURDE NACH SPEICHER 6.0 GELINKT’’
- ➔ Es erscheint ein Nachrichtenfeld : Bestätigung des Link-Vorgangs von Submaster-Register 1 nach Speicher 6.0

Wird die Sequenz wiedergegeben, lädt der Event nach Speicher 6 den Chaser 1 in das Submaster-Register 1, setzt virtuell das Stellerniveau und startet den Chaser. All dies geschieht durch einfache Betätigung der <GO>-Taste.

Der bisherige Inhalt dieses Submaster-Register wird durch diese Aktion gelöscht und erstetz.

Selbstverständlich kann die Funktion ‘’Intelligenter Link’’ auch dazu genutzt werden, einen in einem Submaster-Register laufenden Chaser oder Effekt zu stoppen. Dies geschieht auf die gleiche Weise, wie oben beschrieben, wobei zu beachten ist, dass der Chaser oder Effekt mit der Flashtaste gestoppt und/oder das Stellerniveau auf Null gesetzt, bevor die Funktion ‘’Intelligenter Link’’ genutzt wird.

10.15.2 Editieren eines mittels Intelligenter Link erstellten Events

Events, welche mit Hilfe der Funktion ‘‘Intelligenter Link’’ erstellt wurden, können wie gewohnt editiert werden.

Damit können Submaster-Register Stellerniveau und Modus, die Autogo-Einstellung des Events und der Status des Chasers oder Events geändert werden.

Weitere Einzelheiten finden Sie im Kapitel *Wiedergabe von Speichern & Events*.

11. DAS « LIVE » ARBEITSFELD

11.1 Einleitung

« Live » ist ein weiteres Arbeitsfeld : Es arbeitet wie ein spezielles Submaster-Register jedoch ohne physikalischen Steller. Es können sowohl Speicher darin erstellt und geladen als auch Kreise oder Moving Light Parameter bearbeitet werden.

Die Besonderheit des Live Registers liegt darin, dass die Kreise oder Parameter in diesem Arbeitsfeldes festgehalten werden und ihre Werte von keinem anderen Arbeitsfeld aus beeinflusst werden können. Die Niveaus können mit Hilfe mehrerer Methoden wieder freigegeben werden, wenn sie nicht länger im Live Arbeitsfeld benötigt werden.

Kreise im Live Arbeitsfeld haben Vorrang vor den Submaster-Registern und den Playbacks, unterliegen jedoch dem Niveau des Hauptsummenstellers (Grand Master) und der Blackout-Funktion.

11.2 Festhalten von Kreisen und Parametern

Sobald ein Kreis oder Parameter in das Live Arbeitsfeld geladen ist, wird er darin festgehalten. Weitere Bearbeitungen festgehaltener Kreise können nun im Live Register vorgenommen werden, wird der Kreis jedoch in einem anderen Feld bearbeitet, so ändert sich sein Wert am Pultausgang nicht. Wird ein Kreis festgehalten, so bleibt seine Intensität vor dem Hauptsummensteller konstant.

- ➔ Das Live Arbeitsfeld hat Vorrang vor allen anderen Arbeitsfeldern mit Ausnahme von Submaster-Registern im Bypass Modus.
- ➔ Das Live Register arbeitet proportional zum Grand Master, dem Auditorium Steller, und den Funktionen ‘’Blackout’’ und ‘’Override’’.

Das Live Arbeitsfeld ist vor allem dann hilfreich, wenn ein Kreis oder Parameter auf seinem absoluten Niveau konstant festgehalten werden soll. Parameter können gebunden werden, um Modifikationen von wichtigen Funktionen zu verhindern. Zum Beispiel kann im Live Modus das Parameter für die Lüftergeschwindigkeit eines Farbwechslers auf einem leisen Niveau festgehalten werden.

Das Live Arbeitsfelds wird mittels <LIVE>-Taste angewählt. Während dieses Feld angewählt ist, werden all Kreise oder Parameterwerte, die bearbeitet werden, darin festgehalten. Live wird wieder abgewPahlt, indem entweder die <LIVE>-Taste ein weiteres Mal gedrückt wird ode rein anderes Arbeistfeld angewählt.

Die Werte aller im Live Arbeitsfeld festgehaltenen Kreise werden in Rot angezeigt. Darüber hinaus erscheint ein rotes ‘’C’’ in der Informationszeile am oberen Rand des Arbeitsfeld-Monitors.

11.2.1 Intensitäten

Alle, im Kapitel *Steuerung von Kreisen* beschriebenen, Methoden zur Bearbeitung von Kreise und Intensitäten können im Live Arbeitsfeld verwendet werden. Kreisen müssen Intensitätswerte zugeordnet werden, damit sie im Live Feld festgehalten werden kann.

11.2.2 Parameter

Sobald ein Parameter eines Instruments im Live Arbeitsfeld angewählt und verändert wurde, ist es festgehalten. Die Anwahl und Einstellung von Parametern wird im Kapitel *Steuerung von Instrumenten* beschrieben; im Folgenden wird jedoch ein einfaches Beispiel gegeben, wie die Lüftergeschwindigkeit eines Farbwechslers im Live Arbeitsfeld festgehalten werden kann.

☞ Weitere Einzelheiten zu Anwahl und Steuerung von Parametern finden Sie in der *ISIS®* Bedienungsanleitung.

Das Beispiel unten zeigt Kreis 81, welcher als Farbwechsler mit den Parametern 1 = farbe, 2 = Lüftergeschwindigkeit definiert wurde.

Beispiele Tasteneingaben

<S1> <8><1> <AT> <7> <COLOR> RAD <F8 {OK}>
- ➔ Setzt Kreis 81 im Bühnenregister S1 auf 70% und wechselt die Farbe mittels Rad.
- ➔ Mit der Funktionstaste <F8 {OK}> verlassen Sie die Farbanwahl, sobald der korrekte Farbwert gesetzt wurde.

<LIVE> <8><1> <COLOR> <F3 {SPD}> RAD <F8> <LIVE>
- ➔ Anwahl des Live Arbeitsfeldes, Zuteilung des Lüftergeschwindigkeitsparameters zum Rad durch gleichzeitiges Drucken der Tasten <COLOR> und <F3 {SPD}>, sowie setzen der Lüftergeschwindigkeit. Anschließend wird das Live Arbeitsfeld abgewählt.

Achtung: Das Lüftergeschwindigkeitsparameter kann jeder der Funktionstasten F3 bis F7 zugeordnet werden, je nachdem wie viele Parameter der Farbwechsler besitzt.

In diesem Beispiel werden Intensität und Farbe im Bühnenregister gewählt, so dass sie jederzeit veränderbar sind. Die Lüftergeschwindigkeit wurde im Live Register festgehalten und kann daher nur im Live – oder in einem Submaster-Register im Bypass Modus – weiter verändert werden.

Achtung : Farben können auch mit ihrer Frame-Nummer angewählt werden, mit dem Farbnamen aus einer Liste oder durch Verwenden der Parameter Encoder-Räder. Näheres findet sich im Kapitel *Steuerung von Instrumenten*.

11.3 Freigabe von festgehaltenen Kreisen und Parametern

Werden im Live Arbeitsfeld festgehaltene Kreise oder Parameter nicht länger benötigt, müssen sie mit dem Kommando ‘’Free’’ wieder freigegeben werden, bevor sie in anderen Arbeitsfeldern wieder verwendet werden können.

Es gibt 3 Methoden, das ‘’Free’’-Kommando zu nutzen :

‘’FREE’’ Methode	Wirkung
Sofortiges Freisetzen	Setzt sofort alle festgehaltenen Kreise frei. Ihre Intensitäten springen auf Null, wenn sie in keinem anderen Arbeitsfeld verwendet werden, oder auf ihr höchstes Ausgangsniveau.
Freisetzen zum Stellrad	Transferiert gebundene Kreise zum Stellrad. Sie können nun manuell auf das Ausgangsniveau eines anderen Arbeitsfeldes bewegt werden.
Freisetzen in die Playbacks	Setzt festgehaltene Kreise in eines der Playbacks frei. Es erfolgt so lange keine Veränderung der Intensität, bis die nächste Überblendung oder die Funktion Pile ausgeführt wird.

Sind nur einige festgehaltene Kreise angewählt, werden nur diese durch die <FREE> Aktionen freigegeben. Sind keine Kreise angewählt, so werden alle festgehaltenen Kreise gleichzeitig freigegeben

➔ Live muss nicht extra angewählt werden, um die Funktion <FREE> auszuführen.

11.3.1 Sofortiges Freisetzen (Free Free)

Das zweimalige Drücken von <FREE> ist die einfachste Methode, festgehaltene Kreise freizugeben. Live muss nicht extra angewählt werden, um die Funktion <FREE> auszuführen. Hiermit werden alle festgehaltenen Kreise und Parameter sofort freigesetzt. Ihre Intensitäten springen auf ihre höchstes Ausgangsniveau in einem der anderen Arbeitsfelder

Diese Methode bietet sich eher während der Einrichtung oder in Proben an als bei Vorstellungen. Die Taste <FREE> muss ähnlich wie <ERASE> zwei Mal betätigt werden, um Irrtümer zu vermeiden :

Beispiele Tasteneingaben

<KREIS / PARAMETER ANWAHL>
➔ Anwahl der zu löschenden Kreise und Parameter.

<FREE> <FREE>
➔ Freisetzung der *angewählten* Kreise und Parameter.

ODER

<CLEAR> <CLEAR>
➔ Abwahl aller angewählten Kreise.

<FREE> <FREE>
➔ Freisetzung *aller* Kreise und Parameter.

11.3.2 Freisetzen auf das Stellrad

Das Transferieren gebundener Kreise auf das Stellrad ermöglicht das manuelle Blenden dieser Kreise auf die Niveaus ihrer höchsten Werte aus anderen Arbeitsfeldern, die derzeit aktiv zum Pultausgang beitragen.

Das Rad kann in jede beliebige Richtung bewegt werden, die Kreiswerte erhöhen oder erniedrigen sich entsprechend. Das Rad wird dabei nicht verwendet, um ein festes Niveau zu setzen, sondern um Niveau-Differenzen auszugleichen. Die Richtung der Rad-Bewegung kann vom Anwender frei gewählt werden und selbst während der Bewegung noch gewechselt werden.

Sind beispielsweise die Kreise mit einem Niveau von 50% im Live-Register gebunden, ihre Intensitäten reichen in S1 jedoch von 20% bis 80%, so muss das Rad nur in eine Richtung bewegt werden, damit die Intensitäten auf ihre höhren oder niedrigen Niveaus in S1 wechseln.

Wann immer ein Kreisniveau erreicht wird, wechselt die Monitoranzeige von rot zu weiß, um zu zeigen, dass der Kreis nicht länger im Live Feld gebunden ist, sondern seinen Ausgangswert von einem anderen Arbeitsfeld erhält.

Achtung: Jedes Mal, wenn eine Kreisintensität auf diese Weise bei ihrem Ausgangswert angelangt ist, wird sie aus der Anwahl gelöscht. Das heißt, sind alle Kreise auf ihrem Ausgangswert angelangt, so erscheint die Fehlermeldung ''Kreisliste leer'', da keine Kreise mehr angewählt sind, die der Steuerung des Rades unterliegen.

Beispiele Tasteneingaben

< KREIS / PARAMETER ANWAHL >
➔ Anwahl der zu löschenden Kreise und Parameter.

<FREE> <F3 {RAD}> RAD
➔ Freisetzung der *angewählten* Kreise und Parameter auf das Stellrad.

ODER

<CLEAR> <CLEAR>
➔ Abwahl aller angewählten Kreise.

<FREE> <F3 {RAD}> RAD
➔ Freisetzung *aller* Kreise und Parameter auf das Stellrad.

11.3.3 Freisetzen in die Playbacks

In einer Veranstaltungssituation kann es besser sein, gebundene Kreise und Parameter in das aktive Playback zu transferieren. Während des Transfers findet kein Wechsel statt. Erst wenn die nächste Überblendung ausgelöst wird, wechseln die Niveaus auf die Werte im Preset unter Berücksichtigung der Überblendzeiten. Gebundene Kreise können auf diese Weise in beide Playbacks übertragen werden.

Achtung: Im Live Arbeitsfeld festgehaltene Kreise, die einen Wert in einem Submaster-Register haben, springen beim Freisetzen auf diesen Wert.

Beispiele Tasteneingaben

< KREIS / PARAMETER ANWAHL >
➔ Anwahl der zu löschenden Kreise und Parameter.

<FREE> <F1 {>S1}> … <GO>
➔ Freisetzung der Niveaus der *angewählten* Kreise und Parameter in das Bühnenregister S1. Diese Kreise überblenden auf die Niveaus des einlaufenden Speichers unter Berücksichtigung dessen Überblendzeiten.

ODER

<CLEAR> <CLEAR>
➔ Abwahl aller angewählten Kreise.

<FREE> <F1 {>S1}> … <GO>
➔ Freisetzung der Niveaus aller Kreise und Parameter in das Bühnenregister S1. Diese Kreise überblenden auf die Niveaus des einlaufenden Speichers unter Berücksichtigung dessen Überblendzeiten.

Achtung: Die Funktionstaste <F2 {>S2}> kann dazu genutzt werden, Kreise in das zweite Playback freizugeben.

11.4 Laden von Speichern in das Live Arbeitsfeld

Speicher können in das Live Arbeitsfeld geladen werden, so wie in jedes andere Arbeitsfeld auch. Wird ein Speicher in das Live Register geladen, so werden *alle* seine Kreise auf das Niveau im Speicher gebunden. Dies schließt Null-Intensitäten mit ein.

Null gebundene Kreise werden mit zwei roten Doppelstrichen (--) als Intensität angezeigt. In diesem Fall müssen die Kreise weiter im Live-Register bearbeitet werden oder in einem Submaster-Register im Bypass Modus, wenn die Kreise am Ausgang sichtbar werden sollen. Andere Manipulationen haben keinen Effekt auf den Ausgang.

Beispiele Tasteneingaben

<LIVE> <MEM> <1> <LOAD>
➔ Speicher 1 wird in das Live Arbeitsfeld geladen : *alle* Kreise werden unabhängig von ihrer Intensität festegehalten.

Wichtig : Das Laden eines Speichers in das Live Arbeitsfeld hält die Intensitätswerte ALLER Kreise fest, auch derjenigen deren Intensität 0% beträgt.

11.5 Aufnehmen von Speichern im Live Arbeitsfeld

Wurden Intensitäten und Parameter im Live Arbeitsfeld zugeordnet, so können diese Werte in Speichern abgelegt werden wie in jedem anderen Arbeitsfeld. Die Kreise und Parameter des neuen Speichers bleiben im Live Arbeitsfeld gebunden, bis sie über die Free Funktionen wieder freigesetzt werden. Kreise, welche keine Intensität besitzen, werden auf diese Weise jedoch nicht festgehalten.

Es sollte nicht vergessen werden, dass das Live Arbeitsfeld vor dem Hauptsummensteller agiert, so dass es Unterschiede im Ergebnis zwischen dem Aufnehmen mit den Funktionen <REC> und <SUM> geben kann.

Beispiele Tasteneingaben

<LIVE> <KREIS MANIPULATIONEN> <MEM> <9><2><1> <REC>
- ➔ Erstellen einer Lichtstimmung im Live Arbeitsfeld und abspeichern derselben unter der Nummer 921, unabhängig von der Position des Hauptsummenstellers.

<LIVE> < KREIS MANIPULATIONEN > <MEM> <9><2><2> <SUM>
- ➔ Erstellen einer Lichtstimmung im Live Arbeitsfeld. Dieser Lichstand wird zusammen mit allen Kreisen aus anderen Arbeitsfeldern, die zum Ausgang beitragen, als Speicher 922, proportional dem Hauptsummensteller, festgehalten.
- ➔ Speicher 922 ist als solcher in keinem Arbeitsfeld geladen, aber existiert in der Speicherliste. Alle Kreise, die im Live Arbeitsfeld bearbeitet wurden, bleiben gebunden.

11.6 Löschen des Live Arbeitsfeld

Unter normalen Bedingungen ist das Löschen des Live-Registers nicht zu empfehlen.

Definitionsbedingt arbeitet die Lösch-Funktion auf alle Kreise, was bedeutet, dass eine entsprechenden Warnmeldung ausgegeben wird, wenn die Löschfunktion verwendet und damit ALLE Kreise auf Null gesetzt werden.

Alle weiteren Manipulationen haben keinen Einfluss mehr auf den Ausgang, mit Ausnahme der Submaster-Register im Bypass Modus. Daher ergeht die Warnung, dass alle Kreise auf Null gebunden werden, wenn die Funktion <ERASE> bestätigt wird.

Beispiele Tasteneingaben

<LIVE> <ERASE>
- ➔ Beginn der **<ERASE>** Funktion im Live Arbeitsfeld.

WARNMELDUNG VOR DER AUSFÜHRUNG DER FUNKTION <ERASE>
- ➔ ‘’Alle Kreise werden auf Null gebunden – Sind Sie sicher?’’.

<F7 {NEIN}> ODER <F8 {JA}>
- ➔ Mit F7 kann die Operation abgebrochen werden. Am Ausgang oder im Live-Inhalt treten keine Änderungen auf.
- ➔ Mit F8 wird die Operation bestätigt und das Live Arbeitsfeld gelöscht, was bedeutet, dass alle Kreise dort auf Null gebunden sind.

Das Nutzen der Funktion <ERASE> im Live Arbeitsfeld hält dort ALLE Kreise auf 0% fest. Es sind keine weiteren Manipulationen in den anderen normalen Arbeitsfeldern mehr möglich.

---

12. STEUERUNG VON FARBWECHSLERN & MOVING LIGHTS

12.1 Einleitung

Die *ISIS®* Software ermöglicht das Kombinieren von DMX gesteuerten Geräten mit mehreren Parametern wie Moving Lights oder Frabwechslern zu einem einzigen Steuerkreis. Derartigfe Geräte werden als ''Instrumente'' bezeichnet.

Wird ein Farbwechsler- oder ein Moving Light-Kreis angewählt, hat man die sofortige Kontrolle nicht nur über die Intensität der Lampe, sondern auch über alle anderen Parameter wie Farbe, Position, Fokus und Gobo. Farben können über Frame-Nummern, Farbnamen oder durch das Durchsuchen der Farbfilterrolle gewählt werden.

Achtung: Weitere Informationen über das Definieren von Kreisen als Farbwechsler oder Moving Lights sowie eine Einführung in die Grundeinstellung von Geräten finden Sie im Kapitel *Grundeinstellung von Farbwechslern & Moving Lights*.

12.2 Instrumenten-Parametergruppen

Innerhalb der Definitionen eines jeden Instruments wird jedes Parameter einer der vier verschiedenen Parametergruppen zugeordnet. Diese Parametergruppen werden dazu genutzt, die verschiedenen Parameter eines Instruments in logische Gruppen einzuteilen.

Gruppe	Name	Typischer Inhalt
A	Azimut	Bewegungsparameter : Pan und Tilt
B	Beam	Parameter zur Veränderung des Lichtstrahls : Shutter, Iris, Fokus, Gobos, Prismen
C	Farbe	Farb-Parameter : Cyan, Yellow & Magenta Farbmischsysteme, Farbräder, Farbfilterrollen-Parameter
D	Diverse	Jeglicher Parameter, der nicht in die übrigen Klassen eingeordnet werden kann: Reset, Motor-Geschwindigkeit, etc.

Diese Gruppen werden dazu verwendet, die Steuerung einzelner Instrumenten-Parameter selektiv zu aktivieren und zu deaktivieren.

Es gibt keine Einschränkung dafür, welche Parameter zu welchen Gruppen zugeordnet werden. Die Gruppenzuordnung hängt nur den Vorlieben des Anwenders ab.

Wird ein Instrument zum ersten Mal angewählt, sind noch keine Parametergruppen aktiviert, daher kann nur die Intensität verändert werden. Manipulationen von Trackball oder Parameterrädern bleiben ohne Wirkung, solange noch keine Parametergruppe aktiviert ist.

ParameterGruppen können sowohl einzeln als auch in jeder gewünschten Kombination angewählt werden. Ist eine ausgewählt, so sind die Parameter aktiv und können über Bewegung des Trackballs oder der Encoder-Räder gesteuert werden.

Es ist möglich, verschiedenen Instrumententypen gleichzeitig Intensitäten zuzuteilen, und verschiedene Geräteteile können gleichzeitig mittels Trackball oder Encoder-Räder bewegt werden. Es ist jedoch nur möglich, Parameter von Instrumenten der gleichen Defenition simultan zu steuern.

12.3 Steuerung von Farbwechslern

Das Erstellen einer Definition bedeutet die Zusammenfassung aller Parameter eines Instrumentes unter einem einzigen Kreis. Nur diese eine Kreisnummer muss zur Steuerung von Intensität, Farbanwahl und aller anderen Parameter wie Geschwindigkeit oder Lüftergeschwindigkeit angewählt werden. Ist ein Farbwechsler angewählt, kann seine Intensität wie gewohnt eingestellt werden, während alle anderen Parameter noch zusätzlich zur Eingabe bereit sind.

Die Parameter eines Farbwechslers können, sobald dieser angewählt ist, eingestellt werden, unabhängig davon, ob diesem eine Intensität zugeteilt wurde oder nicht. Ist eine Instrumentenliste angewählt, können Farbe und andere Parameter nur eingestellt werden, wenn es sich bei den Instrumenten derselben nur um solche gleichen Defenitiontyps handelt.

Achtung : Die einzige Ausnahme hierzu ist das Laden und Manipulieren zuvor erstellter Bewegungs-Parameter-Bibliotheken (MCLib). Alle roten Farben verschiedener Farbwechsler und Moving Light-Typen können beispielsweise in eine Gruppe ‘‘rot’’ in einer Bewegungs-Bibliothek zusammengefasst werden. Mehr hierzu im Abschnitt *Überblick über Bewegungssteuerungs-Bibliotheken* .

Es gibt drei Wege, die Farbe eines Farbwechslers anzuwählen. Sie sind abhängig von Gerätedefintion und Vorlieben des Anwenders.

12.3.1 Intensitäten

Das Intensitätsparameter ist dem Stellrad und der Kreisanwahl-Tastatur zugeordnet. Es kann innerhalb der Arbeitsfelder genauso behandelt werden wie der Intensitätswert eines konventionellen Scheinwerfers.

Soll nur die Intensität verändert werden, kann eine Kreisliste jeden vorhandenen Instrumententyp sowie konventionelle Scheinwerfer gemischt enthalten.

12.3.2 Durchgehend kontinuierliche Farbanwahl

Über das entsprechende Encoder-Rad oder die temporäre Zuordnung des Farbparameters zum Stellrad kann jede beliebige Stelle der Farbfilterrolle angesteuert werden. Diese Methode der Farbanwahl kann bei jeder Farbwechsler Defenition verwendet werden.

Einige Farbwechsler Definitionen sind so aufgebaut, dass jedes Farbparameter aus nur einem einzigen linearen Schritt besteht – im Gegensatz zu einer festen Anzahl von Farbpositionen. Bei diesen kann nur diese Methode zur Farbanwahl benutzt werden.

Beispiele Tasteneingaben

<1>
➔ Anwahl von Kreis 1 (welcher als Farbwechsler definiert wurde).

<FARBE> RAD
➔ Die Taste <COLOUR/FARBE> ordnet zeitweilig dem Stellrad die Funktion Farbanwahl zu.
➔ Durch Bewegen des Rades bewegt man die Farbrolle des Farbwechslers vor oder zurück.
➔ Jeder Punkt der Farbrolle kann so angesteuert werden, unabhängig davon, ob es sich um einen Farbrahmen handelt oder nicht.

<COLOR> ODER <CLEAR> <CLEAR>
➔ Drücken Sie <COLOUR> (oder zwei Mal <CLEAR>), um die Zuordnung der Farbanwahlfunktion zum Stellrad wieder aufzuheben. Dies muss geschehen, bevor eine weitere Kreisanwahl gemacht werden kann.

Auf das Farb-Parameter kann auch über ein Encoder-Rad, sofern vorhanden, zugegriffen werden.

<1>
➔ Anwahl von Kreis 1 (welcher als Farbwechsler definiert wurde).

<C GRUPPE> <ENCODER RAD>
➔ Aktiviert die Parameter der C Gruppe (Farbe) auf den Encoder-Rädern.
➔ Die Farbe kann nun über die Encoder-Räder angesteuert werden.

Alternativ kann das Encoder-Rad auch mit gedrücketer <SHIFT>-Taste beim ersten Bewegen des Encoders aktiviert werden. In diesem Fall müssen die Parameter der C Gruppe nicht erst aktiviert werden.

<SHIFT + ENCODER RAD>
➔ Verbindet das Encoder-Rad direkt mit dem Ausgang, ohne dass zuvor die Parameter der C Gruppe aktiviert werden müssen.

12.3.3 Farbanwahl über die Frame-Nummer

Die meisten Farbwechsler-Defenitionen werden so erstellt, dass das Farbparameter mit einer begrenzten Anzahl von Schritten definiert ist. Diese Schritte entsprechen der Anzahl von Farb-Frames (Farb-Schritten) im Farbwechsler und bewirken, dass ein Farb-Frame direkt angesteuert werden kann.

Die Farbfunktion wird dazu genutzt, eine Frame-Nummer anzuwählen, und ist fest zugeordnet, wodurch Frame-Nummern direkt, ohne vorheriges Drücken von <COLOUR> angewählt werden können. Wird die Farbfunktion nicht länger benötigt, muss sie deaktiviert werden. Zusätzlich zur Direkteingabe einer Frame-Nummer, kann die Farbe auch mit den Tasten <NEXT> und <PREV> gewechselt werden.

Beispiele Tasteneingaben

<1>
➔ Anwahl von Kreis 1 (welcher als Farbwechsler definiert wurde).

<COLOUR> <3> <ENTER>
➔ Frame-Nummer 3 wird aus der Farbrolle ausgewählt.
➔ Farbnummern müssen zweistellig eingegeben werden, daher müssen einstellige Nummern mit <ENTER> bestätigt werden.

<NEXT>
➔ Anwahl von Farbe 4.

<COLOUR> ODER <CLEAR> <CLEAR>
➔ Drücken Sie <COLOUR> (oder zwei Mal <CLEAR>), um die Zuordnung der Farbanwahlfunktion zum Stellrad wieder aufzuheben .

12.3.4 Farbanwahl über den Farbnamen

Eine nützliche Einrichtung bei *ISIS®* ist die Anwahl einer Farbe über ihren Namen, der in der Schritt-Einstellung der Geräte-Definitionen zugeordnet wurde.

Auf die Funktion Farbliste kann bei einigen Pulten direkt zugegriffen werden, alternativ können aber auch die Funktionstasten dazu genutzt werden, die Liste der Farbschritte zu zeigen.

Beispiele Tasteneingaben

<1> <COLOUR> <F2 LISTE>
➔ Anwahl von Kreis 1 (welcher als Farbwechsler definiert wurde) und Anzeige der Farb- oder Frame-Liste.

Farbfilterliste eines Farbscrollers

RAD ODER <↓> ... <ENTER> ODER DIREKTE EINGABE MITTELS ALPHANUMERISCHER TASTATUR
➔ Benutzen Sie das Rad, die Pfeiltasten oder die Tastatur, um die gewünschte Farbe zu untelegen.
➔ Wählen Sie mit <ENTER> die unterlegte Farbe aus.

<COLOUR> ODER <CLEAR> <CLEAR>
➔ Drücken Sie <COLOUR> (oder zwei Mal <CLEAR>), um die Zuordnung der Farbanwahlfunktion zum Stellrad wieder aufzuheben.

12.3.5 Einstellen zusätzlicher Parameter

Wird die Taste <COLOUR> betätigt, so werden die Encoder-Räder und Funktionstasten mit allen Parametern des Farbwechslers belegt. Welche Funktion welcher Taste zugeordnet ist, hängt von der Geräte-Definition ab.

Beispiele Tasteneingaben

<1> <COLOUR>
➔ Ordnet die verfügbaren Instrumenten-Parameter von Kreis 1 (welcher als Farbwechsler definiert wurde) den Funktionstasten zu.

<F3 {SPEED}> RAD
➔ Das Parameter, welches der Taste F3 zugeordnet wurde, ist angewählt (in diesem Fall Lüftergeschwindigkeit).
➔ Das Rad kann nun dazu verwendet werden, den Wert des angewählten Parameters zu ändern.

<COLOUR> ODER <CLEAR> <CLEAR>
➔ Drücken Sie <COLOUR> (oder zwei Mal <CLEAR>), um die Zuordnung der Farbanwahlfunktion zum Stellrad wieder aufzuheben.

Alle anderen Parameter können ebenfalls mittels Encoder-Rädern, sofern vorhanden, verändert werden.

<1>
➔ Anwahl von Instrument 1 (welches als Farbwechsler definiert wurde).

<D GRUPPE> < ENCODER RAD >
➔ Aktivieren der D Gruppe (diverse) auf dem Encoder Rad.
➔ Ein Parameter kann nun mittels Encoder-Rad eingestellt werden.

Alternativ kann das Encoder-Rad auch mit gedrückter <SHIFT>-taste beim ersten Bewegen des Encoders aktiviert werden. In diesem Fall müssen die Parameter der D Gruppe nicht erst aktiviert werden .

<SHIFT + ENCODER RAD>
➔ Verbindet das Encoder-Rad direkt mit dem Ausgang, ohne dass zuvor die Parameter aktiviert werden müssen.

Tipp ! Bei einem Parameter wie der Lüftergeschwindigkeit, welches auf einen akustisch nicht wahrnehmbaren Wert gesetzt werden soll, empfiehlt es sich, diese Aktion im LIVE-Arbeitsfeld auszuführen, um den Parameterwert festzuhalten.

12.3.6 Feinjustierung des Farbrahmens und Hinzufügen von Farbnamen

Wenn die Farb-Parameter eines Farbwechslers in der Instrumentendefenition erstellt werden, werden die Schrittwerte automatisch ausgerechnet. In den meisten Fällen sind diese Standardwerte korrekt. Gelegentlich müssen sie jedoch leicht angepasst werden, um die Farbposition exakt in den Lichtstrahl einzupassen.

Beispiele Tasteneingaben

<MENU> <F3 {KREISE}> <F5 {BEWEGUNGSSTEUERUNG}> <F1 {DEFINITIONEN}>
➔ Öffnet die Liste der Instrumenten Definitionen.

RAD ODER <↓> ODER DIREKTE EINGABE MITTELS ALPHANUMERISCHER TASTATUR
➔ Nutzen Sie das Rad, die Pfeiltasten oder die Tastatur, um eine Defenitionsnummer zu unterlegen.

<F2 {PARAM}>
➔ Öffnet die Liste der Parameter der angewählten Definitionen.

RAD ODER <↓> ODER DIREKTE EINGABE MITTELS ALPHANUMERISCHER TASTATUR
➔ Nutzen Sie das Rad, die Pfeiltasten oder die Tastatur, um ein Farbparameter zu unterlegen.

<F5 {SCHRITTE/STEPS}>
➔ Zeigt die Schritte, die das angewählte Parameter enthält.

Einstellung der einzelnen Parameter

AKTIVIERUNG DER DMX AUSWAHL & AUSWAHL DER DMX ADRESSE
➔ Sollen die Änderungen bei einem bestimmten Instrument ‘‘live’’ zu sehen sein, muss die Option DMX Anwahl aktiviert werden. Außerdem muss die DMX Adresse des Farbparameters des entsprechenden Instruments eingegeben werden.
➔ Mit <ENTER> aktivieren Sie die DMX Anwahl.
➔ Benutzen Sie die Pfeiltasten, um das DMX Adressierungsfeld anzuwählen und geben Sie eine Nummer ein.

In der linken Spalte jedes Abschnitts finden Sie die Schrittnummer, welche nicht verändert werden kann.

Die nächste Spalte enthält die Werte der Schritte. Man sieht die Standardwerte, welche mittels Stellrad geändert werden können. Ist die DMX Anwahl aktiviert, sind alle Veränderungen, die mit dem Rad gemacht werden, am Instrument zu sehen.

Sind den Schritten zwei Nummern zugeordnet, so handelt es sich hierbei um Anfang und Ende jedes Schritts, wobei möglicherweise beide angepasst werden müssen, um die Farbrolle optimal zu justieren. Zeigen die Schritte nur eine Nummer, so handelt es sich hierbei um die Mittelposition jedes Farb-Frames.

Die letzte Spalte jedes Abschnitts ist in der Standardeinstellung leer. Hier kann ein Schrittname von vier Stellen eingegeben werden. Schrittbezeichnungen sind insofern hilfreich, als dass sie anstelle von Parameterwerten auf dem Bildschirm angezeigt werden können, womit beispielsweise Farb-Frames leichter in der Farbliste identifiziert werden können.

<F8 {OK}>
➔ Wenn die Anpassung der Schritte fertig ist und alle gewünschten Namen eingegeben sind, bestätigen Sie die Änderungen und verlassen Sie das Dialogfeld.

12.4 Initialisierung von Moving Light Instrumenten

Bevor Moving Light Instrumente genutzt werden können, ist es manchmal nötig, sie zu initialisieren. Dies ist nicht bei allen Moving Lights notwendig, damit sie korrekt arbeiten, und findet generell eher bei Instrumenten mit einer großen Anzahl von Parametern Verwendung.

Die Initialisierungswerte eines Instruments sind in der Gerätedefinition jedes Instruments festgelegt; sie können aber geändert werden, sobald das Instrument gepatcht und in Gebrauch genommen wird.

☞ Weitere Einzelheiten zur Änderung der Initialisierungswerte finden Sie in der *ISIS®* Bedienungsanleitung.

12.4.1 Öffnen von Instrumenten mit der Funktion «Open»

Bei der ersten Nutzung benötigen einige Instrumente das Öffnen oder Bewegen mehrerer Parameter, damit der Lichstrahl sichtbar wird. Die Funktion <OPEN> (=öffnen) stellt eine schnelle Lösung dieses Problems dar- mit einem einzigen Tastendruck werden die angewählten Instrumente auf ihre Öffnungswerte eingestellt.

Die Öffnungswerte eines Parameters sind in der Gerätedefinition jedes Instruments festgelegt. Dies ist der Wert, bei dem der Lichtstrahl ungehindert durch das Parameter tritt. Der Öffnungswert kann jedoch geändert werden, wenn das Instrument gepatcht und in Gebrauch genommen wird.

<OPEN> kann auch selektiv für einzelne Parametergruppen verwendet werden, womit dann nur die angwählten Parametergruppen auf ihren Öffnungswert gesetzt werden. Dies kann sinnvoll sein, wenn beispielsweise nur die Farb- und Goboeinstellung ''geöffnet'' werden soll, nicht aber die Einstellung von Pan und Tilt.

Beispiele Tasteneingaben

<KREISANWAHL>
➔ Wählt die zu öffnenden Kreise an.

<PARAMETERGRUPPEN ANWAHL>
➔ Wählt die zu öffnenden Parametergruppen an. Sollen alle Parameter geöffnet werden, so müssen alle vier Parametergruppen angewählt sein.

<MCLIB> <F5 {OPEN}>
➔ Setzt die angewählten Parameter der angewählten Kreise auf ihren Öffnungswert.

Achtung : Einige Pulte bieten einen direkten Zugriff auf die Öffnungsfunktion <OPEN> über eine entsprechende Funktionstaste oder den Touchscreen.

12.4.2 Zurücksetzen von Instrumenten "Reset"

Einige Parameter sind mit einem Nicht-Null ''Reset Wert'' programmiert worden. Bei diesem Wert startet das Instrument eine voreingestellte, automatische Reset-Routine zur Kalibrierung oder anderen Wartungsfunktionen.

Bei einigen Instrumenten müssen mehrere Parameter ein bestimmtes Niveau erreichen, damit diese reset-Funktion ausgeführt werden kann. Mit der Funktion <RESET> kann dies auf einfache Weise geschehen, mit einem Tastendruck werden alle Parameter der angewählten Instrumente auf ihren Reset Wert eingestellt.

Die Reset Werte eines Parameters sind in der Gerätedefinition jedes Instruments festgelegt, können jedoch geändert werden, wenn das Instrument gepatcht und in gebrauch genommen wird.

Beispiele Tasteneingaben

<KREISANWAHL>
➔ Anwahl der Kreise, die zurückgesetzt werden sollen.

<PARAMETERGRUPPEN ANWAHL>
➔ Anwahl der Parametergruppen, die zurückgesetzt werden sollen.

<MCLIB> <RESET>
➔ Setzt die Parameter der angewählten Kreise auf ihren Reset Wert.

Achtung : Einige Pulte bieten einen direkten Zugriff auf die Rücksetzfunktion <RESET> über eine entsprechende Funktionstaste oder den Touchscreen.

12.4.3 Zündung der Lampe eines Instruments mit «Ignit»

Einige Parameter wurden mit einem Nicht-Null ‘’Zündungswert’’ programmiert, bei dem die Lampe des Gerätes zündet oder angeht.

Bei einigen Instrumenten müssen mehrere Parameter ein bestimmtes Niveau erreichen, damit die Funktion ‘’Lampe an’’ ausgeführt werden kann. Mit der Funktion <IGNIT> kann dies auf einfache Weise geschehen, mit einem Tastendruck werden alle Parameter der angewählten Instrumente auf ihren Zündungswert eingestellt. Die Zündungswerte eines Parameters sind in der Gerätedefinition jedes Instruments festgelegt, können jedoch geändert werden, wenn das Instrument gepatcht und in Gebrauch genommen wird.

Beispiele Tasteneingaben

<KREISANWAHL>
➔ Anwahl der zu zündenden Kreise.

<PARAMETERGRUPPEN ANWAHL>
➔ Anwahl der zu zündenden Parametergruppen.

<MCLIB> <F7 {IGNIT}>
➔ Setzt die Parameter der angewählten Kreise auf ihren Zündungswert.

Achtung : Einige Pulte bieten einen direkten Zugriff auf die Zündungsfunktion <IGNITION> über eine entsprechende Funktionstaste oder den Touchscreen.

12.5 Steuerung von Moving Light Instrumenten

Wird ein Moving Light angewählt kann seine Intensität auf die gleiche Weise mit Tastatur und Rad gesteuert werden wie bei jedem anderen konventionellen Scheinwerfer auch, wobei die anderen Parameter zur Nutzung bereit stehen. Es muss lediglich die Kreisnummer des Instrumentes eingegeben werden ; es ist nicht nötig, sich die einzelnen DMX Werte der Instrumentenparameter zu merken, um diese anzusteuern.

Es ist möglich verschiedenen Instrumententypen gleichzeitig Intensitäten zuzuteilen und verschiedene Gerätetypen können gleichzeitig mittels Trackball oder Encoder-Räder bewegt werden. Es ist jedoch nur möglich, Parameter von Instrumenten der gleichen Definition simultan zu steuern.

Sobald die Instrumentenparameter eingestellt sind, können sie in Speichern oder in Bewegungssteuerungsbibliotheken abgelegt werden. Bewegungssteuerungsbibliotheken (MCLibs) erlauben das gleichzeitige Laden der Parameter der vier Steuerungsgruppen: (A)zimuth, (B)eam, (C)olor, (D)iverse unterschiedlicher Instrumente.

12.5.1 Intensitäten

Das Intensitätsparameter ist dem Stellrad und der Kreisanwahltastur zugeteilt. Es wird auf die gleiche Weise mit Tastatur und Rad wie bei jedem anderen konventionellen Scheinwerfer in jedem Arbeitsfeld gesteuert.

Wird nur die Intensität verändert, so kann eine Kreisliste Instrumente jeden Typs enthalten : Standard Kreise, Farbwechsler und Moving Lights.

➔ Intensitäten können für alle Definitionen gemiensam eingegeben werden.

12.5.2 Azimut – Bewegen des Instruments

Um ein Instrument zu bewegen, muss die Parametergruppe A aktiviert werden. Die ordnet die Azimut Parameter, Pan (=schwenken) und Tilt (=neigen), dem Trackball und den Encoder Rädern zu.

Ist ein Instrument zusammen mit seiner A Gruppe angewählt, kann es mittels Trackball bewegt werden. Idealerweise sollte sich das Instrument in die Richtung bewegen, die der Trackball vorgibt. Dies ist allerdings nicht immer möglich, da einige Instrumente einen 360° Schwenkbereich haben.

Die Instrumente können einzeln oder als Kreisliste bewegt werden: Es kann jede beliebige Anzahl von Instrumenten auch unterschiedlicher Definitionstypen simultan bewegt werden.

Es kann hilfreich sein, mehrere ähnliche Instrumententypen in Gruppen zusammenzufassen. Informationen zum Erstellen und zur Steuerung von Gruppen finden Sie im Kapitel *Gruppen*.

➔ PAN und TILT können auch für Instrumente verschiedener Definitionen gemeinsam bedient werden.

Sobald die Positionen der Instrumente eingestellt sind, können diese direkt in Submaster-Registern verwendet werden oder in Bewegungssteuerungsbibliotheken (MCLibs) oder Speichern festgehalten werden.

Beispiele Tasteneingaben

<KREISANWAHL>
➔ Anwahl der Instrumente und Intensitätszuteilung. Es kann sein, dass das Instrument « geöffnet » werden muss, um das Licht zu sehen (siehe oben).

<A GRUPPE>
➔ Aktivierung der Azimut Gruppe der angewählten Instrumente.
➔ Wird eine Gruppe angewählt, so wird sie weiß auf dem Parameter-Bildschirm unterlegt und die LED der <A GRP> Taste leuchtet auf (oder blinkt, wenn Instrumente mit unterschiedlichen Definitionen angewählt sind).

TRACKBALL
➔ Bewegen Sie das Instrument mit dem Trackball.

ODER

ENCODER RAD
➔ Sie können das Instrument auch mit den Encoder Rädern bewegen.
➔ Wobei ein Rad die Schwenkbewegung (Pan) ausführt und das andere die Neigung (Tilt).

Denken Sie daran, dass sich das Instrument nicht zwangsläufig in dieselbe Richtung bewegt wie der Trackball, sondern die Bewegungsrichtung auch davon abhängig ist, wie und wo es aufgehängt ist. Weitere Informationen zur Korrektur dieser Einstellungen finden Sie im Kapitel *Einstellung von Farbwechslern & Moving Lights*.

12.5.3 Einstellung weiterer Parameter

Wird ein instrument zum ersten Mal angewählt, sind keine Parametergruppen aktiviert, so dass nur die Intensität verändert werden kann. Versehentliches Bewegen von Trackball oder Encoder Rädern hat keinerlei Auswirkung auf die Parameterwerte, solange keine Gruppe angewählt ist.

Die Parametergruppen können entweder einzeln oder in jeder gewünschten Kombination angewählt werden. Ist eine Gruppe aktiviert, so kann sie bearbeitet werden: Trackball oder Encoder Räder werden ‘‘live’’ und die angewählten Parameter ändern ihren Wert, wenn die Räder bewegt werden.

Ist eine Parametergruppe angewählt, werden die Parameter der Gruppe, genau wie angewählte Kreisnummern, weiß auf dem Parameter Bildschrim unterlegt und die LED in der Parametertaste leuchtet auf (oder blinkt, wenn es sich um unterschiedliche Definitionen handelt).

Die Parameter der A Gruppe werden immer automatisch dem Trackball zugeordnet, sie können aber auch mittels Encoder Räder gesteuert werden. Die Parameter der anderen Gruppen werden automatisch den digitalen Encoder Rädern zugeteilt, sobald die Gruppe angewählt wird. Die zuletzt angewählte Gruppe ist auf den Encoder Rädern aktiv.

Da Instrumente häufig mehr Parameter besitzen als Encoder Räder zur Verfügung stehen, muss die « Rad-Seite » umgeblättert werden, um Zugriff zu den restlichen Parametern zu gewahren. Dies geschieht über die Tasten <PG+> und <PG->.

Die Parameter, welche aktuell einem Encoder Rad zugeteilt sind, können auf dem Bildschirm daran identifiziert werden, dass sie rot unterlegt sind (und die Rad-Nummer angezeigt wird, sofern ausreichend Platz zur Verfügung steht). Auf einigen Pulten wird die Parameter-Abkürzung in LED Fenstern neben den Encoder Rädern gezeigt.

Bei Pulten ohne Encoder Räder, können die Parameter einzeln dem Rad zugeordnet werden. Die Tasten <PG+> und <PG-> werden wie oben dann verwendet, um das Parameter, welches dem Rad zugeteilt wird, auszuwählen. In diesem Fall kann (zusätzlich zu Pan und Tilt) immer nur ein Parameter zur Zeit verändert werden.

Beispiele Tasteneingaben

<ALT + PARAM>
- ➔ Zuteilung der Parameter-Steuerung zum Rad.
- ➔ Dies kann auch über die Funktionstasten geschehen.

<PG+> … <PG->
- ➔ Anwahl der aktiven Parameter.

RAD
- ➔ Bearbeitung der aktiven Parameter.

<ALT + PARAM>
- ➔ Rückstellung des Rades auf Intensitätssteuerung.

Alternativ kann die Funktion ‘’Unfold’’ dazu genutzt werden, die Parameter eines Instrumentes den Submaster-Register-Stellern zuzuordnen. Dies erlaubt die Einstellung mehrerer Parameter gleichzeitig. Weiteres zur Unfold-Funktion im Abschnitt 12.24.

Die Parameter verschiedener Instrumente derselben Definition können gleichzeitig eingestellt werden, nicht aber die Parameter unterschiedlicher Instrumententypen (mit Ausnahme der Azimut Parameter). Sind unterschiedliche Instrumente mit unterschiedlichen Definitionstypen angewählt, so blinken die LEDs der Parametergruppen zur Warnung, dass eine widersprüchliche Anwahl getroffen wurde.

Sobald ein Instrument angewählt und wieder abgewählt wurde, merkt sich *ISIS®*, welche Parameter und Gruppen zuletzt genutzt worden sind, so dass, wenn das Instrument das nächste Mal angewählt wird, automatisch dieselbe Parameteranwahl getroffen wird.

➔ Wird ein kreis wieder abgewählt, behält *ISIS®* die Einstellungen der Parametergruppen und die zuletzt angewählte Parameterseite bei. Diese werden automatisch wiederhergestellt, sobald das Instrument erneut angewählt wird.

12.5.4 Spezifische Parameter-Konfigurationen und Anwahl

Die Parameter eines Instrumentes können nach den Vorlieben des Anwenders eingestellt werden, wobei die Radauflösung und die Position der Encoder Räder definiert werden können. Diese Einstellungen werden für jedes Parameter in der Instrumentendefinition vorgenommen.

Es ist ebenfalls möglich, eine spezifische Auswahl innerhalb einer Parametergruppe zu treffen, ohne die restlichen Gruppenparameter zu aktivieren. Dies kann von Vorteil sein, wenn man eine Bewegungssteuerungsbibliothek überspeichert oder Teile eines Speichers lädt oder speichert.

12.5.5 Encoder Rad-Auflösung

Jedem Parameter ist ein Auflösungsfaktor zugeteilt, wenn die Defintion zum ersten Mal erstellt wird. Die Auflösung der Encoder Räder wird von diesem Wert bestimmt. Die Standardwert der Auflösung ist 0, was bedeutet, dass sich das Decoder Rad im Modus ‘’fein’’ befindet. Dies ermöglicht eine sehr feine Einstellung der Parameter.

Einige Parameter haben einen Nicht-Null Auflösungsfaktor in ihrer Definition, damit die Parameter schneller über die Encoder Räder eingestellt werden können. Die ist besonders bei 16-Bit Parametern der Fall, die einen großen Bereich von werten abdecken, was andernfalls sehr viel Zeit beim Ändern in Anspruch nehmen würde. Ist der Auflösungswert des Rades auf diese Weise in den Modus ‘’grob’’ eingestellt, kann kurzzeitig der Standardwert ‘’fein’’ eingestellt werden, indem beim Bewegen des Encoder Rades die Taste <ALT> gehalten wird.

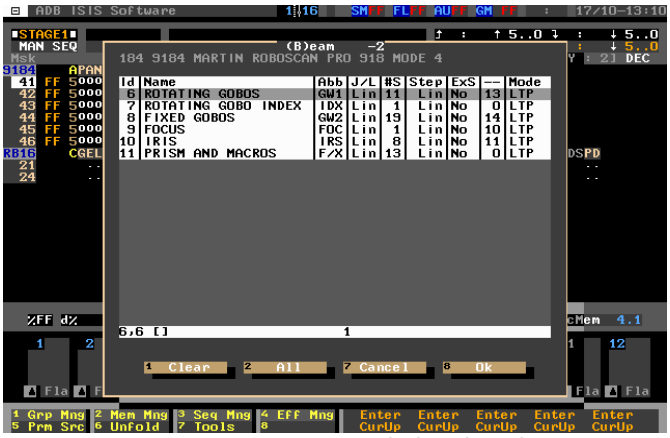
12.5.6 Anwahl von Parametergruppen und einzelnen Parametern

Zum Zweck einer einfachen Positionierung können ganze Parametergruppen, wie oben beschrieben, schnell und einfach angewählt werden. Ist eine Parametergruppe bereits angewählt, kann sie mit der Parametergruppen-Taste einfach wieder abgewählt werden.

Sollen komplexere Operationen durchgeführt werden, wie beispielsweise das Laden von Bewegungssteuerungsbibliotheken oder die Zuordnung von Sonderzeiten, kann es einfacher sein, die Parameter einzeln anzuwählen.

Beispiele Tasteneingaben

<SHIFT> <B GRUPPE>
➔ Öffnet die Liste der Parameter der angewählten Gruppe.


ADB ISIS Software
STAGE1
MAN SEQ
(B)eam -2
184 9184 MARTIN ROBOSCAN PRO 918 MODE 4
Id Name Abb J/L #S Step ExS -- Mode
6 ROTATING GOBOS GW1 Lin 11 Lin No 13 LTP
7 ROTATING GOBO INDEX IDX Lin 1 Lin No 0 LTP
8 FIXED GOBOS GW2 Lin 19 Lin No 14 LTP
9 FOCUS FOC Lin 1 Lin No 10 LTP
10 IRIS IRS Lin 8 Lin No 11 LTP
11 PRISM AND MACROS F/X Lin 13 Lin No 0 LTP
6,6 [] 1
1 Clear
2 All
7 Cancel
8 Ok
Das Parametergruppen-Fenster mit der Liste der Parameter der angewählten Gruppe.

RAD ODER <↓> ... <ENTER>
➔ Benutzen Sie das Rad oder die Pfeiltasten, um ein Parameter der Liste zu unterlegen.
➔ Mit <ENTER> wählen sie Parameter an oder ab.

<F8 {OK}>
➔ Bestätigung der Auswahl und Verlassen des Parameter Dialogfensters.

Werden auf diese Weise einzelne Parameter angewählt, blinkt die LED der Parametergruppe, in die das Parameter gehört. Einzelne Parameter können Bestandteil von Bewegungssteuerungsbibliotheken werden, mittels Part Copy-Funktion (Teile-Kopieren) kopiert werden, oder ihnen können Sonderzeiten zugeteilt werden.

12.5.7 Direktanwahl einzelner Parameter

Bei schnellen Operationen, wie Anwahl einer neuen Farbe, kann es besser sein, ein einzelnes Parameter direkt anzuwählen, als es aus einer Parametergruppe auswählen zu müssen.

Dies Funktioniert bei mittels gedrückt gehaltener <SHIFT>-Taste in Kombination mit dem entsprechenden Encoder Rad.

Beispiele Tasteneingaben

<KREISANWAHL>
➔ Anwahl der gewünschten Instrumente.

<SHIFT + ENCODER RAD>
➔ Anwahl des entsprechenden Parameters, welches dem ausgewählten Encoder Rad zugeteilt wurde.
➔ Dieses Encoder Rad wird aktiv, auch wenn die Parametergruppe des Parameters nicht angewählt ist.

Achtung : Sobald ein Instrument angewählt und wieder abgewählt wurde, merkt sich *ISIS®*, welches Parameter zuletzt genutzt worden ist, so dass, wenn das Instrument das nächste Mal angewählt wird, automatisch dieselbe Parameteranwahl getroffen wird.

12.6 Parameter Ansicht

Es ist oft wichtiger, die Parameterwerte eines Instruments auf dem Bildschirm sichtbar zu machen als die bloßen Kreisintensitäten. Dies ist vor allem dann der Fall, wenn den einzelnen Schritten zuvor Namen gegeben worden sind. Unter bestimmten Umständen (in Abhängigkeit von der Bildschirmkonfiguration) ist es möglich, sowohl Kreisintensitäten als auch Parameter gleichzeitig sichtbar zu machen.

12.6.1 Die Bildschirmanzeige Parameter

Die <PARAM>-Taste wird dazu verwendet, um zwischen der Intensitätsanzeige und der Anzeige der Parameter auf allen Monitoren zu blättern. Dies ist eine Umschaltfunktion zwischen diesen beiden Bildschirm-Modi.

Achtung : Im Abschnitt Bildschirmkonfiguration im Kapitel * System Setup* finden sich weitere Einzelheiten zur Darstellung von Parametern im Fußbereich des Monitors oder auf einer separaten Bildschirmanzeige.

12.6.2 Ansicht der Parameterquelle

Wenn die Steuerung von Moving Lights aus mehreren Arbeitsfeldern heraus erfolgt, besteht der echte Ausgangswert aus einer Mischung der Werte aus diesen verschiedenen Arbeitsfeldern. Bestehen Zweifel darüber, welches Parameter von welchem Feld aus gesteuert wird, kann die Quelle anstelle der Parameterwerte auf dem Bildschirm sichtbar gemacht werden.

Die Bildschirmansicht Quelle kann hilfreich sein, wenn in mehreren Arbeistsfeldern gleichzeitig gearbeitet wird und Parameter gebunden und isoliert werden. Der Zugriff auf diese Funktion erfolgt mit der Funktionstaste F5.

Beispiele Tasteneingaben

<PARAM>
➔ Anzeige der Bewegungssteuerungsparameter auf dem Bildschirm, wenn gewünscht.

<F5 {PRM SRC}>
➔ Schaltet um zwischen Parameterwerten und Parmeterquellen.

Achtung : Das Arbeitsfeld, dessen Intensitätswerte aktiv zum Ausgang beitragen, wird immer dan gezeigt, wenn der Ausgangsbildschirm Kreisintensitäten anzeigt: Es wird im grauen Inforamtionsbalken unter dem Kreisintensitätswert angezeigt.

12.7 Die *«Home»*-Position

Für jedes Instrument kann eine eigene ‘’Home’’-Position programmiert werden. Dies ist eine Reihe von Parameterwerten, die einen bequemen Ausgangspunkt für den Anwender darstellen. Die Home-Position kann sich beispielsweise aus den Öffnungswerten mit einem mittleren Fokuswert und der Positionierung in der Mitte der Bühne aufbauen. Sie kann auch Gobos und Farben enthalten, wenn die gewünscht wird.

Jedes Mal, wenn das Instrument in ein neues Arbeitsfeld, einen Speicher oder Chaser geladen wird, kann die Steuerung so auf einfache Weise von der Home-Position aus gestartet werden. Jedes Instrument kann nur eine Home-Position besitzen, die allerdings jederzeit verändert werden kann, wenn dies nötig wird.

12.7.1 Speichern der Home-Position

Wird ein Instrument zum ersten Mal benutzt, ist keine Home-Position für dieses gespeichert. Wird die Home-Funktion benutzt, bevor die Positionen festgelegt wurden, erhalten die Parameter den Wert ‘’Null’’. Es empfiehlt sich, die Home-Position festzulegen, bevor die Show programmiert wird.

Beispiele Tasteneingaben

<KREIS & PARAMETER ANWAHL>
➔ Anwahl von Kreisen und Parametern.

<HOME> <REC> <REC> ODER <F3 {SPEICHERN}>
➔ Speichert die aktuellen Werte der angewählten Parameter als Home-Position.

Achtung : Sind nicht alle Parameter angewählt, werden nur die angewählten in die Home-Position aufgenommen. Sind keine Parameter angewählt, so werden ALLE in der Home-Position gespeichert.

12.7.2 Laden der Home-Position

Die Home-Position wird auf die gleiche Weise in das angewählte Arbeitsfeld geladen wie Speicher. Der einzige Unterschied besteht darin, das die gewünschten Parameter der entsprechenden Instrumente zuvor angewählt werden müssen.

Beispiele Tasteneingaben

<KREIS & PARAMETER ANWAHL>
➔ Anwahl von Kreisen und Parametern.

<HOME> <LOAD> ODER <F4 {LOAD}>
➔ Lädt die Home-Position der angewählten Parameter des Instruments in das aktive Arbeitsfeld.

Achtung : Sind nicht alle Parameter angewählt, werden nur die Angewählten in die Home-Position geladen. Sind keine Parameter angewählt, so werden ALLE geladen.

12.8 Steuerung der Parameter in den Fadern mittels “Unfold”

Die ‘’Unfold’’-Funktion von *ISIS®* ermöglicht dem Anwender die Steuerung einzelner Parameter eines Instrumentes mit Hilfe der Submaster-Register-Steller. Dies kann die Steuerung bewegungsgesteuerter Instrumente wesentlcih schneller machen

Die ‘’Unfold’’-Funktion verteilt jedes Parameter auf ein separates Submaster-Register auf bis zum Erreichen der maximal zur Verfügung stehenden Anzahl Submaster-Register. ‘’Unfold’’ kann sowohl mit einzelnen Instrumenten arbeiten als auch mit einer Gruppe von Instrumenten derselben Definition.

Achtung : Die Funktion ‘’Unfold’’ setzt jeden Parameterwert einer Gruppe von Instrumenten auf denselben definierten Wert : Es gibt keinen Delta-Wert. Um einen Delta-Unterschied zwischen den Instrumenten herzustellen, müssen die Encoder Räder verwendet werden.

12.8.1 Aktivierung der ‘’Unfold’’-Funktion und Auswahl der Parameter

Wird ein Instrument aufgeteilt, bleibt jede zuvor gemachte Parameteranwahl bestehen. Das Wechseln zwischen den aktiven Parametergruppen geschieht wie gewohnt mit den A/B/C/D Gruppentasten oder über die Anwahl der Tasten zur Submaster-Register-Feld Auswahl. Jede Auswahltaste funktioniert wie eine Umschalttaste.

Beispiele Tasteneingaben

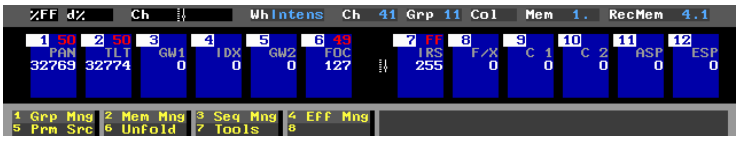
<KREISANWAHL>
➔ Anwahl eines Moving Light Kreises.

<F6 {UNFOLD}>
➔ Verteilt jedes Instrumenten-Parameter auf ein separates Submaster-Register.

<PARAMETER AUSWAHL>
➔ Anwahl der gewünschten Parameter entweder über die Parametergruppen oder einzeln mit den Tasten zur Submaster-Register-Feld Auswahl.

12.8.2 Visualisierung der auf die Steller verteilten Parameter

Im ‘’Unfold’’ Modus ändert sich die Anzeige der Submaster-Register im Fußteil (Submaster Footer) zur besseren Darstellung der Parameter Information auf jedem Submaster-Register-Steller. Der ‘’Unfold’’ Modus ist so leicht zu erkennen, da sich die Submaster-Register Footer blau färben, sobald ‘’Unfold’’ aktiv ist.



Submaster Anzeige (Fußbereich) im “Unfold-Modus”

Folgende Informationen werden für jeden Submaster-Register-Steller im ‘’Unfold’’ Modus gegeben :

Stellernummer

Stellerwert (0% bis 100%)

Parameter, die vom Steller gesteuert werden (Parameterabkürzung)

Parameterwert (0 bis 255 bei 8-bit Parametern, 0 bis 65536 bei 16-Bit Parameters)

Die Stellernummer wird weiß unterlegt, wenn das Parameter angewählt (aktiv) wird. Ist der Steller zeitweilig nicht mit dem Wert im Arbeitsfeld verbunden, wird der Stellerwert in rot angezeigt. Dies ist ein virtueller Wert. Der Steller muss physikalisch auf diesen Wert bewegt werden, bevor das Parameter wieder vom Steller kontrolliert wird.

12.8.3 Nutzung von ‘’Unfold’’ mit mehreren Instrumenten

Die Steuerung verschiedener Instrumente desselben Definitionstyps funktioniert über die ‘’Unfold’’ Funktion anders als durch die Encoder Räder. Wird ein Parameter von mehreren Instrumenten mittels Encoder Rad geändert, so bleibt der relative Unterschied zwischen den Ausgangswerten den Parameter erhalten.

Im ‘’Unfold’’ Modus ist das erste Instrument einer Kreisauswahl bestimmend für die Werte aller. Das erste Instrument ist immer das mit der niedrigsten Kreisnummer. Sobald eines der Parameter dieses Instruments mit dem Ausgang verbunden ist, erhalten alle angewählten Parameter der anderen Instrumente ebenfalls diesen Wert. Ist nur eine relative Veränderung gewünscht, so müssen die Encoder Räder zur Bewegungssteuerung genutzt werden.

Diese Arbeitsweise hat vor allem dann Vorteile, wenn alle Instrumente einer Gruppe dieselben Parameterwerte erhalten sollen. Sie ist auch hilfreich, wenn ein Parameter im Live Arbeitsfeld korrigiert werden soll, wenn zum Beispiel alle Moving Lights dieselbe Farbe erhalten sollen.

Achtung : ‘’Unfold’’ kann nur mit Instrumenten derselben Definition benuzt werden.

12.9 Zusätzliche Funktionen zur Bewegungssteuerung

Für die Steuerung von Instrumenten mit vielen Parametern, gibt es eine Reihe interessanter Funktionen, die wahlweise über das Bewegungssteuerungstastenfeld oder den Touchscreen angewählt werden können. Funktionen wie Home, Open, Reset und Ignition (Zündung) sind bereits ausführlich beschrieben worden: Weitere Funktion sind im Folgenden dargestellt.

12.9.1 Grab

Die aktuellen Ausgangswerte angewählter Parameter können in das aktuelle Arbeitsfeld mit Hilfe der Funktion ‘’Grab’’ kopiert werden (englisch : to grab = packen, sich etwas schnappen). Wurde eine Position in einem Submaster-Register oder einem anderen Arbeitsfeld erstellt, so können auf diese Weise die Einstellungen, die am Ausgang anliegen, übernommen werden. Veränderungen, die in dem neuen Arbeitsfeld gemacht werden, gehen dann von diesen Werten aus anstelle von Null-Werten.

Beispiele Tasteneingaben

<KREISANWAHL> <PARAMETER ANWAHL>
➔ Anwahl der Parameter, die vom DMX Ausgangspuffer übernommen werden sollen.

<GRAB>
➔ Übernimmt die Ausgangswerte der angewählten Parameter und kopiert sie in das aktive Arbeitsfeld.

Achtung : Die Funktion ‘‘Grab’’ kopiert den aktuellen Ausgangswert nur in *angewählte* Parameter.

12.9.2 Senden des Inhalts eines Arbeitsfelds direkt zum Ausgang

Die Parameterwerte von allen, in einem Arbeitsfeld enthaltenen, Instrumenten können jederzeit direkt zum Ausgang gesendet werden. Dies geschieht durch gleichzeitiges Betätigen der <SHIFT>-Taste und der Anwahltaste des Arbeitsfeldes.

Beispiele Tasteneingaben

<SHIFT + ANWAHLTASTE VON SUBMASTER-REGISTER 1 >
➔ Anwahl von Submaster-Register 1 und senden aller darin enthaltenen Parameterwerte direkt zum Ausgang.

<SHIFT + S1 ANWAHLTASTE >
➔ Anwahl von Bühnenregister 1 und senden aller darin enthaltenen Parameterwerte direkt zum Ausgang.

12.10 Aufnehmen von Speichern, die Instrumente enthalten

Sind Intensität und Parameter eines Instruments eingestellt, so können sie in einem Speicher auf dieselbe Weise festgehaltenen werden wie bei Speichern, die nur konventionelle Kreise enthalten.

Beispiele Tasteneingaben

<1> <AT> <8> < A GRUPPE > < B GRUPPE > < C GRUPPE > < D GRUPPE >
➔ Setzt Kreise 1 (welcher zuvor als Moving Light definiert wurde) auf 80% in einem angewählten Arbeitsfeld und aktiviert die vier Parametergruppen.

<PARAM>
➔ Zeigt den Parameter-Bildschirm.

<TRACKBALL> < ENCODER RÄDER>
➔ Setzen der Pan und Tilt Position des Instruments mittels Trackball.
➔ Und der anderen Parameter über die Encoder Räder.
➔ Die Tasten <PG+> und <PG-> können dazu verwendet werden, den Encoder Rädern andere Parameter zuzuordnen.

<MEM> <1> <REC>
➔ Speichern des Lichtstandes im aktiven Arbeitsfeld als Speicher 1.

WEITERE KREIS MANIPULATIONEN
➔ Fügen Sie weitere Kreise zu diesem Lichtstand hinzu.

<MEM> <2> <SUM>
➔ Speichern aller am Pultausgang anliegenden Werte, inklusive Frabwechsler und Moving Light Parameter, als Speicher 2.

Bewegungsgesteuerte Instrumente können darüber hinaus in Bewegungssteuerungsbibliotheken gespeichert werden. Dies ist vor allem hilfreich bei der gleichzeitigen Steuerung mehrerer Defenitionstypen. Näheres hierzu finden Sie im Abschnitt 12.13 .

12.10.1 Verhalten von Parametern in Bezug auf Speicherzeiten

In den Playbacks folgen Intensitätsänderungen und Azimut Bewegungen immer den Global- und Sonderzeiten der Speicher. Andere Parameter verhalten sich unterschiedlich, was zum einen vom Instrumenten Modus und zum anderen vom Parametertyp abhängt.

Parameter folgen dann den globalen Speicherzeiten, wenn sie in der Instrumentendefinition als ‘’Fade-typ’’-Parameter definiert wurden. Parameter, welche auf ‘’Jump-Typ’’ eingestellt wurden (z.B. Farbschritte oder Gobo-Räder) springen auf ihre neue Position, sobald die Überblendung einen Wert von 5% erreicht hat. Diese Wechsel können verändert werden, indem den Parametern Sonderzeiten zugeteilt werden.

12.10.2 Sonderzeiten für Bewegungssteuerungsparameter

Sonderzeiten können den Parametern eines Instruments auf die gleiche Weise zugeordnet werden wie zu Kreisintenitäten.

Sondereinlauf- und Sonderauslaufzeiten funktionieren allerdings nur bei Parametertypen wie Pan und Tilt und stufenlosen dichroitischen Farbmischsystemen, obwohl jedes Parameter eine Sonderwartezeit haben kann.

Parametern werden Sonderzeiten im Sonderzeiten-Bildschirm zugeordnet. Sind keine Parameter angewählt, wirkt die Sonderzeit nur auf die Intensität des Kreises. Sind Parameter angewählt, wirkt die Sonderzeit nur auf die angewählten Parameter.

Beispiele Tasteneingaben

<KREISE/PARAMETER MODIFIKATION>
➔ Erstellen eines Lichtstandes.

<KREISANWAHL> <UNSEL>
➔ Abwahl aller ausgewählten Parameter des aktiven Instruments.

<STIME>
➔ Anwahl des Sonderzeiten-Bildschirms.

<A GRUPPE> <UP> <1><5> <DOWN>
➔ Anwahl der A Gruppen Parameter und Zuteilung einer Sonderzeit von 15 Sekunden..

<A GRUPPE> <SHIFT> <C GRUPPE>
➔ Abwahl der A Gruppe und Anzeige der C Gruppen Parameter-Liste.

RAD ODER <🡻> … <ENTER>
➔ Benutzen Sie das Rad oder die Pfeiltasten, um ein Parameter der Liste zu unterlegen.
➔ Mit <ENTER> wählen Sie Parameter an oder ab.

<UP> <7> <DOWN>
➔ Zuordnung einer Sonderzeit von 7 Sekunden zu den ausgewählten Parametern.

<UNSEL> <PG+> <SHIFT + ENCODER RAD>
- Abwahl aller Parameter.
- Zuordnung der nächsten Parameterseite zu den Encoder Rädern. Mit <PG+> oder <PG-> finden Sie die erforderlichen Parameter und wählen diese durch Bewegen des entsprechenden Encoder Rads bei gedrückt gehaltener <SHIFT>-Taste an.

<WAIT> <6> <WAIT> <UP> <3> <UP>
- Teilt den angewählten Parametern eine Sonderzeit von 3 Sekunden und eine Sonderwartezeit von 6 Sekunden zu.

<MEM> <8><7><3> <REC>
- Speichert den Lichtstand mit allen Sonderzeiten als Speicher 873.

<STIME>
- Abwahl des Sonderzeiten-Bildschirms.

Wurde einer Kreisintensität eine Sonderzeit zugeteilt, wird die Kreisnummer in hellblau auf dem Intensitäts- und Parameter-Bildschirm angezeigt. Wurde eine Sonderzeit dem Parameter eines Kreises zugeteilt, wird das Kürzel der Instrumentenkategorie « m » oder « c » in hellblau auf dem Intensitäts-Bildschirm angezeigt. Auf dem Parameter-Bildschirm erscheint der Buchstabe « t » in hellblau zwischen dem Intensitätswert und dem ersten Parameter.

12.10.3 Entfernen von Sonderzeiten

Sonderzeiten können aus ausgewählten Kreisen und Parametern im Sonderzeiten-Bildschirm entfernt werden.

Beispiele Tasteneingaben

<STIME>
- Anwahl des Sonderzeiten-Bildschirms.

<3><2> <UP TIME> <F5 {ENTFERNEN ST}> <DOWN TIME>
- Entfernt alle zuvor zu Kreis 32 zugeteilten Sonderzeiten.

<STIME>
- Rückkehr zur Intensitätsanzeige

12.11 ‘’Move in Black’’ (automatische Parameter-Voreinstellung)

Moving Light Instrumente verändern ihre Position und andere Einstellungen häufig während einer Show. Traditionell muss der Anwender einen zusätzlichen Speicher für die Positionierung des Instruments erstellen, der dem Speicher mit der neuen Einstellung vorausgeht.

ISIS® erspart ihm diese Zeit raubende Arbeit durch die Einführung der ‘’Move in Black’’-Funktion. Diese Einrichtung wird dazu verwendet, automatisch alle Parameter voreinzustellen, bevor das Instrument Verwendung findet. ‘’Move in Black’’ durchsucht alle Speicher innerhalb der Sequenz nach dem nächsten Punkt, an dem das Instrument genutzt wird und stellt sämtliche Parameter auf die in diesem Speicher enthaltenen Werte ein (selbstverständlich mit Ausnahme der Intensität).

Diese Wechsel werden nur dann ausgeführt, wenn die Intensität des Instruments Null beträgt, und zwar nach dem Ausblenden des letzten Speichers, der dieses Parameter davor genutzt hat. Wenn der nächste Speicher, der dieses Parameter enthält, einblendet, sind die gewünschten Parameter schon richtig eingestellt.

Die ‘’Move in Black’’-Funktion kann so eingestellt werden, dass sie automatisch für alle Speicher einer Sequenz gilt, oder aber auch so, dass sie individuell über ein Event eingeschaltet wird.

12.11.1 Intensität aus (MIB AO) Modus

In diesem Modus wird die Bewegung automatisch ausgeführt, sobald die Intensität Null (aus) beträgt. Die Änderungen wirken auf alle Parameter eines Instruments.

ISIS® durchsucht vorausschauend die Speichersequenz, um festzustellen, bei welchen Parametern Wechsel vorgenommen werden. Alle Wechsel werden automatisch ausgeführt, nachdem der aktuelle Speicher nicht mehr im Bühnenregister S1 vorhanden ist. Die Änderungen werden unter Berücksichtigung der Verzögerungszeiten und Geschwindigkeiten, die für die einzelnen Parameter in der Instrumentendefinition eingestellt sind, ausgeführt.

Achtung : Da die Funktion ‘’Move in Black’’ Instrumentenparameter voreingestellt, sobald die Intensität des Instrumentes Null beträgt, erfolgt kein Wechsel, wenn das Instrument in aufeinander folgenden Stimmungen keine Null-Intensität annimmt, auch wenn die Parameter unterschiedliche Werte besitzen. Dies kommt daher, dass es keine ‘’dunkle’’ Phase zwischen den Parameterwechseln gibt.

Der ‘’Move in Black’’ Modus wird im Setup Menü eingestellt. Er wirkt auf alle Operationen in der aktuellen Show, solange er nicht über einen Event in der Sequenz deaktiviert wird.

Beispiele Tasteneingaben:

<MENU> <F7 {SETUP}> <F6 {ALLGEMEIN}>
➔ Anwahl der Option ‘’Allgemeine Einstellungen’’ des Setup Menüs.

<↓> … <ENTER>
➔ Bewegen Sie sich mit den Pfeiltasten zum Feld ‘’Auto move in black’’.
➔ Mit <ENTER> öffnen Sie die Optionsliste.

<↓> <ENTER>
➔ Wählen Sie ‘’Intensität aus’’ als ‘’Move in Black’’ Modus : Alle Parameter werden nun automatisch voreingestellt.

<F8 {OK}>
➔ Bestätigung der Änderung und Verlassen des Dialogfensters ‘’Allgemeine Einstellungen’’.

➔ Der aktive ‘’Move in Black’’ Modus wird in der Kopfzeile des Ausgangsbildschirms mit dem Kürzel MIB AO.

12.12 Instrumente in Chasern und Effekten

Moving Lights und Farbwechsler können auf einfache Weise in Chaser und Effekte integriert warden. Mittels Chaser können komplexe Muster erstellt werden, bei Effekten hingegen werden nur die Intensitätsparameter aufgenommen. Eine der schnellsten Methoden zur Erstellung von Chasern mit Moving Lights ist das Laden von zuvor erstellten Bewegungssteuerungsbibliotheken (MCLibs) in die einzelnen Schritte.

Generell ist es besser, die Struktur der Chaser relativ einfach zu halten, da sie dann einfacher zu erstellen und – noch wichtiger – zu ändern sind, wenn die einzelnen Schritte nur wenige Parameter enthalten oder der ganze Chaser nur aus wenigen Schritten besteht.

Ein einfacher Moving Light Chaser kann mit Schritten, die jeweils unterschiedliche Parameterwerte des Instruments enthalten, programmiert werden. Das Erstellen von Effekten mit Moving Lights ist noch einfacher, da nur die Intensitätsparameter im Effekt erfasst werden. Damit werden Moving Light in Effekten genauso behandelt wie Standarkreise. Die Grundprinzipien der Arbeit mit Moving Lights in Chasern wird im Kapitel *Chaser & Effekte* beschrieben.

Achtung : Kompliziertere Muster und Effekte können mit Hilfe des bei *ISIS®* integrierten Effekt Generators erstellt werden
☞ Weiteres hierzu finden Sie im Kapitel *Effekt Generator* in der *ISIS®* Bedienungsanleitung.

12.13 Überblick über die Bewegungssteuerungsbibliotheken (MCLibs)

Die Einstellungen der Parameter von Moving Lights können in ‘’Bewegungssteuerungsbibliotheken’’ gespeichert werden. Eine Bibliothek oder MCLib speichert, ähnlich einem konventionellen Speicher, die Parametereinstellungen jedes in ihm enthaltenen Instruments. Diese Einstellungen können selektiv geladen werden, sobald dies erforderlich ist, oder mit Speichern verbunden werden.

MCLibs sind zum Beispiel dann hilreich, wenn ein Instrument mit anderen Moving Lights oder Farbwechslern zu kompletten Farbflächen zusammengefasst sind.

➔ Bewegungssteuerungsbibliotheken stellen die *einzige* Möglichkeit dar, die Parameter unterschiedlicher Instrumententypen simultan zu bewegen.

Beispiele Tasteneingaben

<KREISANWAHL>
➔ Anwahl der Instrumentenliste, die in die MCLib aufgenommen werden soll.

<C GRUPPE>
➔ Anwahl der C Gruppen Parameter (Farbe).

<MCLIB> <1> <REC>
➔ Speichern der C Gruppen Parameter aller angewählter Instrumente in die Bewegungssteuerungsbibliothek MCLib1.

Zuvor erstellte Bewegungssteuerungsbibliotheken können nach Wunsch in die Arbeitsfelder und sogar in Chaserschritte geladen werden.

Beispiele Tasteneingaben

<ARBEITSFELD-ANWAHL> <KREISANWAHL>
➔ Anwahl des Instruments, welches aus der Bibliothek in das aktive Arbeitsfeld geladen werden soll.

<C GRUPPE> <D GRUPPE>
➔ Anwahl der Parametergruppen, die aus der Bibliothek geladen werden sollen.

<MCLIB> <1> <LOAD>
➔ Laden der Werte der angewählten Parameter der angewählten Instrumente.

Sobald eine MCLib geladen und dann in einem Speicher festgehalten wird, wird ein Link zwischen der Bibliothek und den Speichern, die diese benutzen, erstellt. Auf diese Weise können ganze Speicherlisten verändert werden, indem lediglich die Position in der Bibliothek geändert und neu abgespeichert wird.

☞ Weitere Informationen zum Thema Bibliotheken und verbinden mit bzw. Lösen von Speichern (Link) finden Sie im Kapitel *Bewegungssteuerungsbibliotheken* der *ISIS*® Bedienungsanleitung.

12.14 Zusammenfassung

Die *ISIS*® eigenen Hilfsmittel zur Bewegungssteuerung erlauben es, Moving Lights und Farbwechsler einfach und logisch, auf vergleichbare Weise zu konventionellen Scheinwerfern, zu steuern. Der Anwender muss sich nicht extra in eine spezielle Philosophie von Moving Light Steuerkonsolen einarbeiten, um DMX gesteuerte Instrumente zu bedienen.

Die Steuerung der Moving Lights geschieht bei den meisten Pulten über Trackball und Encoder Räder oder, wo diese nicht vorhanden sind, über Trackball und das Stellrad. Parameter werden den Encoder Rädern auf Seiten aufgeteilt zugeordnet, wobei die Seiten umgeblättert werden müssen, um alle Parameter eines Instrumentes zu erreichen. Darüber hinaus können Instrumente desselben Typs über die Submaster-Register-Steller mit der ‘’Unfold’’-Funktion gesteuert werden.

Die Attribute von Moving Lights sind zur einfacheren Bearbeitung in vier Parametergruppen, zuzüglich Intensität aufgeteilt. Eine Gruppe muss aktiviert werden, bevor die in ihr enthaltenen Parameter bearbeitet werden können. Der Parameterbilschirm zeigt alle Parameter der bewegungsgesteuerten Instrumente. Es kann auf ihn mittels <PARAM>-Taste zugegriffen werden.

Die Einstellung von Pan, Tilt und der Intensität kann bei jeder Auswahl von Instrumenten gemacht werden. Andere Parameter können nur gleichzeitig gesteuert werden, wenn die Instrumente dieselbe Definition haben. Eine Auswahl unterschiedlicher Instrumentypen kann nur mit Hilfe einer Bewegungssteuerungsbibliothek (MCLib) simultan verändert werden.

Bewegungssteuerungsbibliotheken können auch in Speichern und Chasern verwendet werden. Wird eine MCLib aktualisiert, werden alle Speicher und Chaserschritte, in denen sie verwendet wird, automatisch auf den neuesten Stand gebracht.

Jedem Instrument kann eine Home-Position zuteilt werden, die auf einfache Weise immer wieder aufgerufen werden kann. Des weiteren sind besondere Einstellungen für Spezialfunktionen vorgesehen wie Open, Reset und Ignition (Zündung). Die ‘’Move in Black’’ Funktion ermöglich die automatische Voreinstellung von Instrumenten, bevor sie das nächste Mal in der Playback Sequenz verwendet werden.

Die Bedienungssequenz für Moving Lights wird im Folgenden zusammengefasst :

- ➔ Instrument anwählen ;
- ➔ Anzeige des Parameterbildschirms ;
- ➔ Parameter anwählen ;
- ➔ Parameter modifizieren.

13. DAS AUSGANGS-PATCH

13.1 Einleitung

Ein Patch wird dazu verwendet, die Wirkung der Kreissteuerung des Pultes auf die Dimmer-Ausstattung zu konfigurieren und Farbwechsler und Moving Lights einzubinden.

Ursprünglich geschah dies, indem der Ausgang jedes Dimmers physikalisch mit dem entsprechenden Ausgang im Auditorium über eine Patch-Kabel verbunden wurde. Dies wird ‘’Hard Patch’’genannt.

Das Konzept eines Patches auf dem Lichtstellpult bedeutet, dass diese Konfiguration mit Hilfe der DMX Ausgangsinformationen, welche vom Pult ausgesendet werden, eingestellt wird. Ein Kreis auf dem Pult kann auf eine andere nummerische DMX Adresse mittels Software gepatcht werden. Dies wird ‘’Soft-Patch’’ genannt und ist eine elektronische Kreuzschiene.

Indem auf diese Weise, das Patch auf dem Pult eingestellt wird, ist es auch möglich Kreisen eine spezielle ‘’Dimmerkruve’’ – ein Überblendprofil für jeden Kreis – und einen proportionalen Faktor zuweisen.

In der Standardeinstellung und nach dem Initialisieren des Pultes, ist die Einstellung des Patchs 1:1, das heißt, Kreis 1 steuert DMX Adresse 1 (in der Regel Dimmer 1), Kreis 2 steuert DMX Adresse 2 und so fort. Jede DMX Adresse kann zu einem Dimmer, einem Farbwechsler oder einem Moving Light gehören.

Zum Erlernen und zur Anwendung der Basisfunktion von *ISIS®* - Aufruf von Kreisen, Aufnehmen von Speichern, Erstellung von Chaser – ist es nicht notwendig, ein neues Patch zu erstellen. In diesem Fall genügt es, mit dem Standard 1:1 Patch zu arbeiten. In anderen Situationen hingegen ist es oft nötig, dass das Patch eingestellt wird, *bevor* irgend etwas anderes auf dem Pult durchgeführt wird.

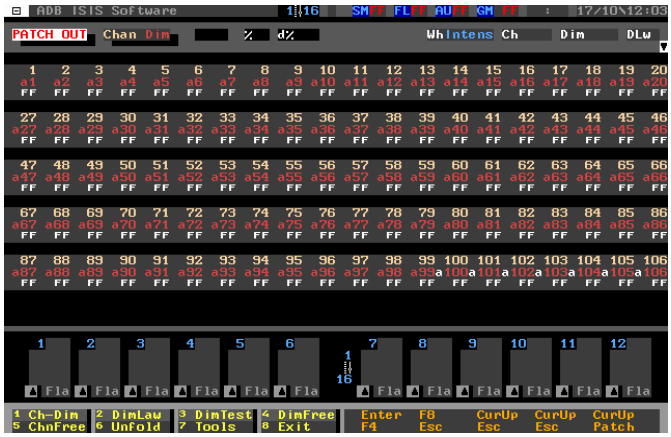
13.2 Patch Operationen

Das Ausgangs-Patch legt fest, welche Lichtstellpult-Kreise (oder Instrumentennummern) auf welche DMX-Ausgangs-Adresse gelegt wird; normalerweise sind damit Dimmer-Adressen gemeint, es kann sich jedoch auch um Parameter von DMX gesteuerten Geräten handeln.

Beim werksseitig eingestellten Standardpatch entsprechen die Pult-Kreis-Nummern den Ausgangsnummern, wobei keine speziellen Dimmer-Kurven angewählt sind und ein Proportional-Faktor von 100% eingestellt ist. Dies nennt man 1:1 Patch.

Das Ausgangs-Patch kann bei *ISIS®* jederzeit auf dem Bildschirm gezeigt werden. Die Kreisnummer wird in beige und die DMX-Ausgangsnummer in hellrot angezeigt.

Der Proportional-Faktor wird in weiß neben der Dimmer- (DMX-) Nummer und die zugeteilte Dimmer-Kurve in gelb neben dem Proportional-Faktor angezeigt.



Ausgangspatch Anzeige, Patch 1:1

13.2.1 Ansicht des Ausgangs-Patch Bildschirms

Das Ausgangs-Patch kann auf dem Monitor dargestellt werden, indem es über das Menü oder die <PATCH>-Taste aufgerufen wird. Es kann wahlweise über die <PATCH>-Taste oder über die Anwahl eines beliebigen anderen Arbeitsfeldes wieder verlassen werden.

Höhere Kreis- oder Dimmernummern können über die Kursor-Tasten auf dem Ausgangs-Patch Bildschirm eingesehen werden.

Beispiele Tasteneingaben

<PATCH> ODER <MENU> <F3 {KREISE}> <F1 {AUSGANGS PATCH}> <F1 {PATCH}>

➔ Öffnet den Ausgangs-Patch Bildschirm, das Ausgangs-Patch wird in der Standardeinstellung nach Kreisen sortiert dargestellt.

<PATCH> ODER <F8> ODER JEDE ANDERE ARBEITSFELD-TASTE

➔ Verlassen des Ausgangs-Patch Bildschirms.

13.2.2 Anzeige von kreise – Dimmer oder Dimmer - Kreise

Der Ausgangs-Patch Bildschirm kann auf zwei Anzeigen eingestellt werden : Kreise-Dimmer (nach Kreisen sortiert) oder Dimmer-Kreise (nach Dimmern sortiert). Die Darstellung kann jederzeit den Vorlieben des Anwenders angepasst werden.

Zur Veranschaulichung des Patchvorgangs stellt man sich am besten die Frage, welche Kreise auf welche DMX Ausgänge gelegt werden sollen. Dies wird als ‘’Patchen von Kreisen auf Dimmer’’ bezeichnet. Dies ist die Standarddarstellung, sobald der Ausgangs-Patch Bildschirm aufgerufen wird.

Es gibt Anwender, die sich den Patchvorgang umgekehrt herum vorstellen : Welcher Dimmer oder welche DMX Adresse soll von welchem Kreis gesteuert werden. Dies wird als ‘’Patchen von Dimmern auf Kreise’’ bezeichnet.

ISIS® ermöglicht eine umgekehrte Bildschirmeinstellung, so dass das Patch auf dem Bildschirm nach Dimmern statt nach Kreisen sortiert dargestellt wird. Praktisch besteht für das System kein Unterschied, es hat sich lediglich die Darstellungsweise geändert. Die Ansicht Dimmer-Kreise kann jedoch hilfreich sein, wenn man Moving Light Kreise sucht.

Beispiele Tasteneingaben

<PATCH> <F1 {CH/DIM}>
➔ Öffnet den Ausgangs-Patch Bildschirm und schaltet die Bildschirmansicht auf Dimmer-Kreise (nach Dimmern sortiert) um.

Achtung: Dies ist eine Umschaltfunktion : der wiederholte Gebrauch der Funktionstaste <F1> schaltet zwischen beiden Ansichten hin und her.

13.2.3 Löschen des Ausgangs-Patchs

Wird ein komplizierter Patch-Aufbau benötigt, kann es unter Umständen einfacher sein, diesen von Null aufzubauen und alle DMX-Ausgänge abzuhängen. Dies wird durch Löschen des Patchs erreicht.

Beispiele Tasteneingaben

<MENU> <F3 {KREISE}> <F1 {AUSGANGS-PATCH}>
➔ Anwahl der Ausgangs-Patch Optionen im Menü ‘’Kreise’’.

<F2 {LÖSCHEN}>
➔ Löschen des Patches – die Kreise des Pultes steuern nun nicht mehr die DMX Ausgänge.

EIN WARNMELDUNG ERSCHEINT VOR DER AUSFÜHRUNG DES LÖSCHVORGANGS :
➔ ‘’Das Patch wird gelöscht – Sind Sie sicher ?’’

<F8 {JA}>
➔ Bestätigung des Löschvorgangs.

13.2.4 Patchen eines einzelnen Kreises auf einen einzelnen Dimmer

Die häufigste Anwendung ist das Patchen eines einzelnen Kreises auf eine einzelne Dimmer- (DMX) Nummer.

Beispiele Tasteneingaben

<PATCH>
➔ Anwahl des Ausgangs-Patch Bildschirms.

<1> <DIMMER> <1> <0> <0> <AT> <AT>
➔ Patcht Kreis 1 auf Dimmer (DMX) Nummer 100.

<PATCH> ODER <F8>
➔ Verlassen des Patchs.

13.2.5 Patchen eines einzelnen Kreises auf mehrere Dimmer

Ein einzelner Kreis kann auch mehrere Dimmer (DMX Adressen) gleichzeitig ansteuern.

Beispiele Tasteneingaben

<PATCH>
➔ Anwahl des Ausgangs-Patch Bildschirms.

<DIM> <1> <THRU> <1><0> <ENTER> <2> <AT> <AT>
➔ Patcht Kreis 2 auf die Dimmer (DMX) Nummern 1-10.
➔ Kreis 2 steuert nun 10 verschiedene Dimmerkreise oder DMX Adressen.

Ein einzelner Kreis kann auch nicht aufeinander folgende Dimmerbereiche oder DMX Adressen steuern.

Beispiele Tasteneingaben

<4> <DIM> <1> <+> <3> <+> <5> <AT> <AT>
➔ Patcht Kreis 4 auf die Dimmer (DMX) Nummern 1, 3 und 5.

<PATCH>
➔ Verlassen des Patchs.

13.2.6 Löschen eines Bereiches von Kreisen und ihren gepatchten Ausgängen

Beim Patchen kann es nötig werden, die Einstellungen eines ganzen Bereichs von Kreisen zu löschen. Dies geschieht mit der Funktion ‘’Erase’’.

Beispiele Tasteneingaben

<PATCH>
➔ Anwahl des Ausgangs-Patch Bildschirms.

<1> <THRU> <1><0><0> <ERASE> <ERASE>
➔ Löscht die Kreise 1 bis 100 und ihre gepatchten Ausgänge.
➔ Die Kreise 1 bis 100 steuern nun keine Dimmer oder DMX Adressen mehr.

13.3 Die ‘’Dot Patch-’’ oder ‘’Punkt Patch-‘’ Syntax für verschiedene DMX Universes

Ein einzelnes DMX Kabel kann bis 512 Kreise oder Adressen ansteuern. Da *ISIS®* aber in der Lage ist, wesentlich mehr Kreise als diese zu steuern, werden mehrere DMX Linien – sogenannte « Universes » - benötigt. Sind beispielsweise 8192 DMX Adressen in Gebrauch, so entspräche dies 16 DMX Universes.

Es wird schnell unpraktikabel diese Menge von DMX Adressen auf die herkömmliche Art und Weise, indem die Nummern 1 bis 8192 verwendet werden, zu verwalten. *ISIS®* hat dieses Problem elegant gelöst mit der Einführung einer « Dot Patch- » (Punkt Patch-) Syntax. So kann der Anwender das Patch in Form von DMX Universes aufbauen, anstatt auf den herkömmlich definierten DMX Adressen.

➔ Das Patchen mittels « Dot Patch » wird wesenlich einfacher, da der Nutzer nur die Adresse der gewünschten Einheit (1-512) und das DMX Universe (DMX Kabel), mit dem es verbunden ist, kennen muss.

Beispiele Tasteneingaben

<PATCH>
➔ Anwahl des Ausgangs-Patch Bildschirms.

<1> <DIM> <4><.><1><0><1> <AT> <AT>
➔ Patcht Kreis auf Adresse 101 im vierten DMX Universe oder die herkömmliche DMX Adresse 1637 (512+512+512+101 = 1637).

Es ist nötig, die ‘’Dot’’ Syntax zu verwenden, wenn innerhalb des ersten Universes gepatcht wird (auch wenn beide Eingabearten erlaubt sind). Auch die herkömmliche Eingabeweise ist immernoch möglich.

Achtung : Beim Arbeiten mit der ‘’Dot Patch’’ Methode sollte der Bildschirm auf ‘Display patch by DMX lines’ (bzw. “Anzeige des Patch in DMX Linien”) eingestellt sein.

13.4 Der proportional-Ausgangs-Faktor

Der Proportional-Ausgangs-Faktor ist eine Art proportionale Ausgangsbegrenzung.

Wird der Proportional-Ausgangs-Faktor auf FF gesetzt, so liegt der maximale Wert am Ausgang an, wenn der Kreis den maximalen Wert aufweist. Wird er beispielsweise nur auf 90% gestetz, so erreicht der Ausgang nur 90%, wenn der Kreis seinen maximalen Wert hat. Solch kleine Unterschiede sind für den Anwender nicht immer sichtbar, sie können jedoch durch einen Vergleich des Ausgangs-Bildschirms mit dem DMX Ausgangs-Bildschirm nachvollzogen werden.

Eine Begrenzung des Ausgangs auf 97% hat kaum sichtbare Auswirkungen, kann jedoch die Lebensdauer der Lampe eines Scheinwerfers erheblich verlängern. In besonderen Fällen ist es sogar möglich, durch Verwendung des Proportional-Ausgangs-Faktor Niedervoltlampen anzusteuern, wobei es jedoch ratsamer ist, stattdessen einen elektronisch dimmbaren Transformator einzusetzen.

Beispiele Tasteneingaben

<PATCH>
➔ Anwahl des Ausgangs-Patch Bildschirms.

<1> <AT> <9> <.> <5>
➔ Ändert den Proportional-Ausgangs-Faktor von Kreis 1 auf 95%.

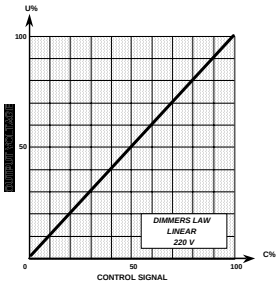
<1> <DIM> <7> RAD
➔ Patcht Kreis 1 auf Dimmer 7 mit einem Proportional-Ausgangs-Faktor, der mittels Rad gesetzt wird.

<DIM> <2> <AT> <9>
➔ Ändert den Proportional-Ausgangs-Faktor von Dimmer 2 auf 90%.
➔ Mit der <DIM>-taste wird zwischen Dimmern (DMX Adressen) und Kreisen unterschieden.

<1> <DIM> <1><0><0> <AT> <8>
➔ Patcht Kreis 1 auf Dimmer 100 mit einem Proportional-Ausgangs-Faktor von 80%.

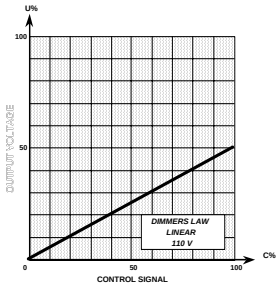
13.5 Dimmerkurven

Eine Dimmerkurve ändert die Charakteristik einer Überblendung zur Anpassung an verschiedene Instrumente oder Vorlieben. Insgesamt stehen 10 Dimmerkurven bei *ISIS®* zur Verfügung, welche mit einer Ausnahme alle vollständig editierbar sind. Die Standard-Kurve ist die lineare Kurve mit der Nummer 0. Über den gesamten Kurvenverlauf ist das Verhältnis zwischen Eingang und Ausgang konstant, es handelt sich bei dieser Kurve um einen geraden Graph mit konstanter Steigung.



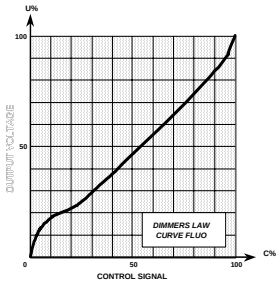
0 – Linear - Standardkurve

Das Verhältnis zwischen Eingang und Ausgang ist konstant. (Diese Kurve kann nicht editiert werden).



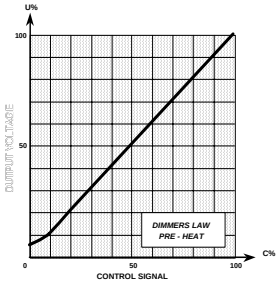
1 – 110 V

Das Verhältnis zwischen Eingang und Ausgang ist konstant. (Diese Kurve kann nicht editiert werden). Limitiert den Ausgangs-Spannungs-Wert auf ungefähr die Hälfte. Diese Kurve kann für 120V-Lampen verwendet werden.



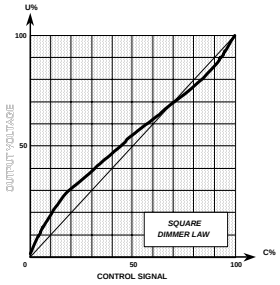
2 - Fluoreszenz 230 V

Zuordnen eines ‘’Kick-Starts’’ am unteren Kurvenende, so dass das regelverhalten von Leuchtstofflampen dem von Halogen-Lampen derart angepasst wird, dass sie quasi linear gesteuert werden können. Es müssen in diesem Fall dimmbare Vorschaltgeräte benutzt werden.

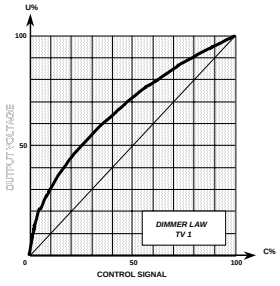


3 – Vorheizen (Preheat) 230 V

Hält die Lampenwendel warm durch einen permanenten kleinen Ruhestroms. Hilfreich für sanfte Ausblendungen bei niedrigen Prozentwerte. Simulieren eines Analog-Dimmer-Regelverhaltnes.

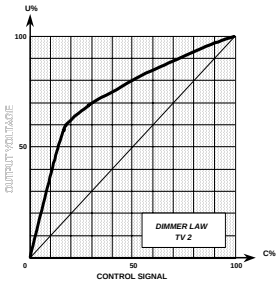


4 – Rechteck-Kurve 230 V



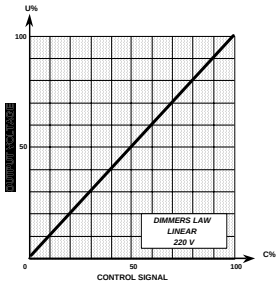
5 - TV 1 – 230 V

Gemäß Definition internationaler fernseh-Kommissionen.



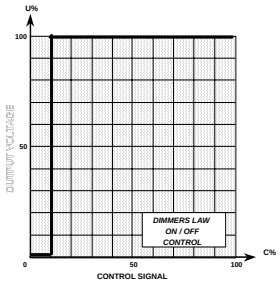
6 - TV 2 – 230 V

Eine Alternative zur TV1-Dimmerkurve



7 bis 8 & 10 bis 15 – Frei

Vom Anwender frei definierbar (Standard linear).



9 – NON-dim An :Aus 230 V (HMI)

Erreicht der Eingang den Wert 10%, so springt der Ausgangswert von 0% auf 100%, was ein Schaltverhalten simuliert. Anmerkung :Hierbei wird die Dimmer-Funktion nicht außer Kraft gesetzt.

13.5.1 Zuordnen einer Dimmerkurve

Die Dimmerkurve wird durch Eingabe ihrer Nummer während der Patch-Funktionen angewählt. Sie kann einem Kreis auch, nachdem er schon gepatcht worden ist, zugeteilt werden. Die Dimmerkurven-Funktionstaste (DIM LAW) öffnet im Ausgangs-Patch-Bildschirm das Dialogfenster ''Dimmerkurven-Liste''. Eine Dimmerkurve kann mittels Rad oder Pfeiltasten oder durch Direkteingabe über die Tastatur ausgewählt werden.

Beispiele Tasteneingaben

<PATCH>
➔ Öffnet den Ausgangs-Patch-Bildschirm.

<1> <DIM> <1><0><0> <AT> <AT> <F2 {DIMLAW / DIM KURVE}> <2> <F8>
➔ Patcht Kreis 1 auf Dimmer 100 und teilt ihm die Dimmerkurve 2, Fluoreszenz 220, zu.
➔ Mit <F2 {DIMLAW / DIM KURVE}> wird das Dialogfeld ''Dimmerkurven-Liste'' geöffnet. Blättern Sie mit dem Rad, um die gewünschte Kurve zuzuteilen.

<5> <F2 {DIMLAW}> <3> <F8>
➔ Zuordnung der Dimmerkurve 3, Vorheizen (preheat) 220V, zu Kreis 5, ohne vorherige Änderung des Kreis/Dimmer Patchs oder des Proportional-Ausgangs-Faktors.

Achtung : Patch, Proportional-Ausgangswert und Dimmerkurven können in einem einzigen Arbeitsgang durch die Kombination der beschriebenen Funktionen zugewiesen werden.

13.5.2 Editieren einer Dimmerkurve

Jede Dimmerkurve mit Ausnahme der linearen Kurve 0, kann editiert werden, um das Überblendprofil zu modifizieren. Dies findet dann Verwendung, wenn keine der im System enthaltenen Dimmerkurven passend ist. Die ''freien'' Dimmerkurven sind in der Standardeinstellung linear; sie sind aber speziell dafür vorgesehen, vom Anwender bearbeitet zu werden.

Auf das Dialogfenster ''Dimmerkurven-Liste'' kann über die Ausgangs-Patch-Funktionen im Menü ''Kreise'' zugegriffen werden.

☞ Weitere Einzelheiten zum editieren von Dimmerkurven finden Sie in der *ISIS®* Bedienungsanleitung.

13.6 Zurücksetzen des Systems auf ein 1:1 Patch

Das 1 :1 Patch ist das Standardpatch. Alle Kreise sind mit den DMX Ausgängen derselben Nummer verbunden, es gibt weder einen besonderen Proportional-Faktor noch spezielle Dimmerkurven. Dies ist hilfreich nach dem Ende einer Veranstaltung, wenn alle DMX Kreise wieder standardisiert verwendbar sein sollen.

Beispiele Tasteneingaben

<MENU> <F3 {KREISE}> <F1 {AUSGANGS PATCH}>
➔ Öffnet die Ausgangs-Patch-Option im Menü ‘’Kreise’’.

<F3 {1:1}>
➔ Wiederherstellung des 1 :1 Standardpatchs..

WARNMELDUNG VOR DEM ZURÜCKSETZEN DES PATCHS 1 :1
➔ ‘’Dies setzt das Patch 1:1. – Sind Sie sicher ?’’

<F8 {JA}>
➔ Bestätigung der Operation.

14. SHOW MANAGEMENT

14.1 Einleitung

Die Veranstaltungsdaten der aktuellen Show sind auf der System-Festplatte gespeichert ; jede Veranstaltung kann einzeln auf Festplatte mit allen Einstellungen und Informationen gespeichert werden. Dies erlaubt das Erstellen einer neuen Show und deren Speicherung, ohne dass die zuvor erstellte Arbeit gelöscht werden muss. Einzelne Shows können jederzeit wieder von Festplatte geladen werden. *ISIS®* bietet darüber hinaus die Möglichkeit, Informationen selektiv aus einer existierenden Veranstaltungsdatei in die aktuelle Show zu laden.

Die Veranstaltungen können zusätzlich auf Disketten als transportable Kopie, bzw. als Sicherheitskopie gespeichert werden. Soll die Show an einem anderen Veranstaltungsort aufgeführt werden, der ebenfalls über ein *ISIS®* System verfügt, kann sie auf diese Weise von einem Pult auf das andere übertragen werden.

ISIS® unterstützt auch den Austausch von Show-Daten im USITT ASCII Format. Dies bedeutet, dass Veranstaltungen, die auf einem *ISIS®* System erstellt wurden, auf Pulte anderer Hersteller übertagen werden können, sofern sie dieses Standardformat unterstützen; Auch Shows, die auf einem VISION 10 System mit älterer Software als *ISIS®* erstellt wurden, können nach *ISIS®*importiert warden, so dass ältere Veranstaltungsdaten gerettet warden können.

Zusätzlich zum Speichern der Dateien auf Festplatte, bietet *ISIS®* eine umfangreiche Druckfunktion zum Ausdrucken von Veranstaltungsdaten auf Papier.

14.2 Speichern einer Veranstaltung

Sobald eine Veranstaltung erstellt wurde oder am Ende von Programmierabschnitten, sollte diese unter einem eigenen Namen gespeichert werden. Das Speichern einer Show stellt in erster Linie eine Backup-Möglichkeit für den Fall dar, dass das Arbeitsverzeichnis “Work” beschädigt wird oder Daten verloren gehen, wenn die Anlage nicht ordnungsgemäß ausgeschaltet wurde. Obwohl diese Situationen sehr unwahrscheinlich sind, sollte man nie vergessen, dass es keine 100% zuverlässigen Computer gibt!

Wird eine Veranstaltung gespeichert, so hängt die Größe der veranstaltungsdateien von der Anzahl der in der Veranstaltung verwendeten Kreise, Speicher, Chaser etc. Ab. Die maximale Anzahl von auf die Festplatte zu speichernden Varanstaltungen hängt nur von der Festplattengröße ab.

14.2.1 Auf Festplatte speichern

Auch wenn die aktuelle Show im Arbeitsverzeichnis « work » solange gespeichert ist, bis sie ersetzt wird, ist es immer empfehlenswert, sie unter einem eigenen Shownamen auf der Festplatte zu speichern. Soll sie auf ein anderes Pult übertragen werden oder einen PC zur ‘’Off-Line’’-Bearbeitung, sollte sie zusätzlich auf Diskette gespeichert werden.

Wird eine Show gespeichert, bekommt sie vom System ein Namenskürzel. Der Anwender kann ihr aber auch einen eigenen Namen von bis zu 20 Zeichen geben.

Beispiele Tasteneingaben

<MENÜ> <F1 {DATEI}> <F3 {TO DISK}>
- Öffnet das Dialogfenster ''Speicher auf Festplatte'' im Dateimenü.

SRV/DSK
- Das Verzeichnis oder Laufwerk, in welchem die Veranstaltung gespeichert werden soll, kann hier (wenn nötig) eingegeben werden.
- Die meisten Shows können im Standardverzeichnis (es wird kein name eingegeben) gespeichert werden.

''ABKÜRZUNG''
- Eingabe eines abgekürzten Veranstaltungsnamens von bis 8 Zeichnen.

''NAME''
- Eingabe eines Veranstaltungsnamens von bis zu 20 Zeichen.

<F8 {OK}>
- Bestätigung des Namens und Speichern der Veranstaltung.

Speichern einer neuen Show (Dialogfeld 120)

Der abgekürzte Veranstaltungsname ist auf 8 Zeichen limitiert und entspricht dem Namen, den der interne Computer für die Dateiverwaltung verwendet. Im abgekürzten Veranstaltungsnamen können fast alle Tastaturzeichen verwendet werden; die Eingabe unterscheidet zwischen Groß- und Kleinschreibung. Daher ist es auch möglich zwei verschiedene veranstaltungen show1 und SHOW1 zu nennen.

Achtung: Es ist üblich nur Kleinbuchstaben für Verzeichnisse und Dateinamen zu verwenden. Dadurch lassen sich Verwechslungen wie im Beispiel oben vermeiden.

Der veranstaltungsname ist der für den Anwender wichtige Name. Wird eine Veranstaltung zuerst gespeichert und später wieder geladen, so erscheint dieser Name in der ersten Bildschirmzeile auf Monitor 1. Hier kann jedes Tastaturzeichen verwendet werden, der Name hat keinen Einfluss auf die interne Dateiverwaltung, weshalb Groß- und Kleinschreibung nach belieben verwendet werden kann.

Wird der Speichervorgang abschließend bestätigt, so wird der Inhalt des Arbeitsverzeichnisses « Work » in das Veranstaltungsverzeichnis kopiert; Wird auf dem Pult sodann weiter gearbeitet, geschieht dies wieder im Arbeitsverzeichnis « Work ». Die Veranstaltung bleibt so lange sicher gespeichert, bis sie das nächste Mal vom Anwender überschrieben wird.

14.3 Laden einer Show

Wurde eine Veranstaltung gespeichert, kann sie jederzeit wieder geladen werden. Das Laden einer Show kopiert sie aus ihrem Verzeichnis in das Arbeitsverzeichnis « Work ».

Das Laden einer Veranstaltung ersetzt den Inhalt des Arbeitsverzeichnisses « work » mit der ausgewählten Veranstaltung. Alle Änderungen, die an der Veranstaltung im Arbeitsverzeichnis zuvor vorgenommen wurden, gehen verloren, wenn die Veranstaltung nicht gespeichert wird, bevor eine andere geladen wird. Sie sollten die aktuelle Show also zuerst speichern, wenn Sie die Änderungen erhalten wollen.

Beispiele Tasteneingaben

<MENÜ> <F1 {DATEI}> <F2 {FROM DISK}>
➔ Anzeige des Dialogfensters zum Laden von der Festplatte.

RAD ODER <↓> ODER DIREKTEINGABE ÜBER DIE ALPHANUMERISCHE TASTATUR
➔ Benutzen Sied as Rad, die Pfeiltasten oder die Tastatur, um die zu ladende Veranstaltung zu unterlegen.

<F8 {FULL/VOLLSTÄNDIG}>
➔ Laden der ausgewählten Veranstaltung und ersetzen der Daten im Arbeitsverzeichnis.

WARNMELDUNG VOR DEM LADEN DER VERANSTALTUNG
➔ Laden der Veranstaltung ‘’Veranstaltungsname’’ – Sind Sie sicher ?

<F8 {JA}>
➔ Bestätigung der Auswahl und komplettes Laden der Veranstaltung.

14.3.1 Selektives Laden von Veranstaltungsinformationen

ISIS® ermöglicht das Laden von ausgewählten Informationen einer zuvor gespeicherten Veranstaltung in die Aktuelle. Diese Funktion ersetzt den Inhalt des Arbeitsverzeichnisses nicht, sondern fügt Inhalte hinzu.

Zum Beispiel kann durch selektives oder partielles Laden, das Patch einer früher erstellten Arbeit oder eine Chaser- oder Speicherliste in die aktuelle Veranstaltung geladen werden.

Der Anwender kann auf drei verschiedene Methoden selektiv laden, je nachdem, welches Ergebnis erzielt werden soll.

ADD AND OVERWRITE/HINZUFÜGEN UND ÜBERSCHREIBEN

Die zu ladenden Informationen werden zur aktuellen Veranstaltung hinzugefügt, wobei alle bereits vorhandenen Elemente ersetzt werden. Das bedeutet, dass zum Beispiel beim Importieren einer Liste der Chaser 1 bis 10 alle bereits in diesem Bereich in der aktuellen Show vorhandenen Chaser ersetzt werden.

ADD AND KEEP/HINZUFÜGEN UND BEHALTEN

Die zu ladenden Informationen werden zur aktuellen Veranstaltung hinzugefügt, wobei alle bereits vorhandenen Elemente erhalten bleiben. Existiert beispielsweise Chaser 3 in dieser veranstaltung schon, so wird dieser nicht ersetzt.

REPLACE/ERSETZEN

Die ausgewählten Informationen ersetzen das komplette Element. Das Laden von Speichern ersetzt zum Beispiel die vollständige Speicherliste mit neuen Informationen.

Über diese Methoden zum selektiven Laden hinaus, können Speicher, Submaster-Register, Gruppen, Bänke und Bewegungssteuerungsbibliotheken mit den vorhandenen Showdaten vermischt werden anstelle eines einfachen Überschreibens.

Die Funktion ‘’selektives Laden’’ wird durch Unterlegen einer Veranstaltung im ‘’From Disk’’-Fenster aktiviert, wie oben beschrieben. Anschließend drücken Sie die Funktionstaste <F1 {SELEC.}> anstelle der <F8 {FULL}>-OPTION.

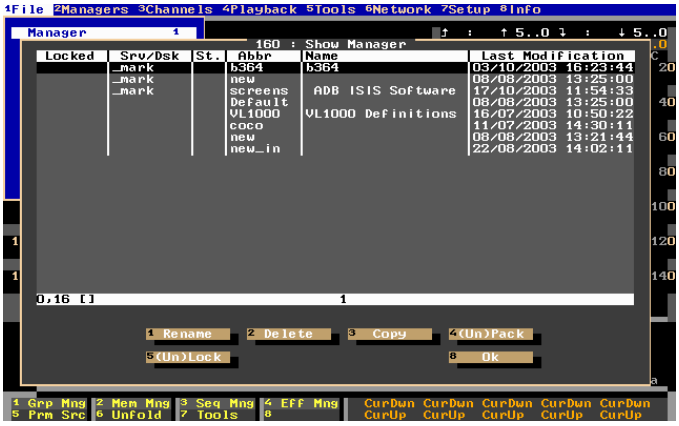
☞ Weitere Beispiele für selektives Laden finden Sie in der *ISIS®* Bedienungsanleitung.

14.4 Der Datei Manager

Vorhandene Veranstaltungen können im Datei Manager für Verwaltungszwecke umbenannt, kopiert oder gelöscht werden.

Beispiele Tasteneingaben

<MENÜ> <F1 {DATEI}> <F1 {MANAGER}>
➔ Öffnet den Dateimanager : Anzeige der Liste der existierenden Veranstaltungsdateien.


1File 2Managers 3Channels 4Playback 5Tools 6Network 7Setup 8Info
Manager 1
160 : Show Manager
Locked Srv/Dsk St. Abbr Name Last Modification
_mark b364 b364 08/10/2003 16:23:14
_mark new 08/08/2003 13:25:00
_mark screens ADB ISIS Software 17/10/2003 11:54:33
Default 08/08/2003 13:25:00
VL1000 VL1000 Definitions 16/07/2003 10:50:22
coco 11/07/2003 14:30:11
new 08/08/2003 13:21:44
new_in 22/08/2003 14:02:11
0,16 [] 1
1 Rename
2 Delete
3 Copy
4 (Un)Pack
5 (Un)Lock
8 Ok
1 Grp Mng 2 Mem Mng 3 Seq Mng 4 Eff Mng
5 Prm Src 6 Unfold 7 Tools 8
CurDwn CurDwn CurDwn CurDwn CurDwn
CurUp CurUp CurUp CurUp CurUp

Der Show Manager (Dialogbox 160)

RAD ODER <↓> ODER DIREKTEINGABE ÜBER DIE ALPHANUMERISCHE TASTATUR
➔ Benutzen Sie das Rad, die Pfeiltasten oder die Tastatur, um eine Veranstaltung zu unterlegen.

14.4.1 Umbenennen einer Veranstaltung im Datei Manager

Manchmal kann es nötig zein, eine Veranstaltungsdatei umzubenennen. Sowohl Veranstaltungsname als auch Verzeichnis können geändert werden. Vergessen Sie nicht, dass beim Veranstaltungsnamen Groß- und Kleinschreibung unterschieden wird: Wird eine Veranstaltung in Großbuchstaben angelegt, so muss sie auch in dieser Schreibweise wieder geladen werden.

Beispiele Tasteneingaben

<F1 {UMBENENNEN}>
➔ Öffnet das Dialogfenster zum Umbenennen einer Veranstaltung.

SRV/DSK
➔ Das Verzeichnis, indem die Veranstaltung gespeichert werden soll, kann ausgewählt werden, sofern gewünscht.

''ABKÜRZUNG''
➔ Eingabe eines abgekürzten Veranstaltungsnamens von bis zu 8 Zeichen.

''NAME''
➔ Eingabe eines Veranstaltungstitels von bis zu 20 Zeichen.

Außerdem können abgekürzter Veranstaltungsname und Veranstaltungstitel auch über die Listenfunktion ausgewählt werden. Die aus dieser Liste ausgewählte Veranstaltung wird mit der angewählten Veranstaltung überschrieben.

<F8 {OK}>
➔ Bestätigung der Änderung und Verlassen der Umbenennungsfunktion.

14.4.2 Löschen einer Veranstaltung im Datei Manager

Wird eine Veranstaltung definitiv nie wieder benötigt oder ist sie auf Diskette archiviert, kann sie im Datei Manager gelöscht werden, um Platz und Übersicht auf der Festplatte zu schaffen.

Beispiele Tasteneingaben

<F2 {LÖSCHEN}>
➔ Die ausgewählte Veranstaltung wird gelöscht.

WARNMELDUNG VOR DEM LÖSCHVORGANG
➔ ''Löschen der Veranstaltung(en) – Sind Sie sicher ?''

<F8 {OK}>
➔ Bestätigung des Löschvorgangs

Achtung: Zum Löschen können im Datei Manager auch Veranstaltungslisten angewählt werden: Die Veranstaltungen werden mit <ENTER> angewählt. Alle unterlegten Veranstaltungen werden in einem Arbeitsgang gelöscht.

14.4.3 Kopieren einer Veranstaltung im Datei Manager

Eine vorhandene Veranstaltung kann in ein neues oder in das bestehende Verzeichnis mit einem neuen Veranstaltungstitel und/oder abgekürzten Veranstaltungsnamen kopiert werden. Dies kann besonders dann sehr hilfreich sein, wenn bei einer bestehenden Veranstaltung nur kleinere Änderungen durchgeführt werden sollen, ohne dass die Originalversion verloren gehen soll, oder um eine zweite Sicherheitskopie der Veranstaltung zu erstellen.

Beispiele Tasteneingaben

<F3 {KOPIEREN}>
➔ Öffnet das Dialogfenster zum Kopieren einer Veranstaltung

SRV/DSK
➔ Das Verzeichnis, indem die Veranstaltung gespeichert werden soll, kann ausgewählt werden, sofern gewünscht.

''ABKÜRZUNG''
➔ Eingabe eines abgekürzte Veranstaltungsnamens von bis zu 8 Zeichen.

''NAME''
➔ Eingabe eines Veranstaltungstitels von bis zu 20 Zeichen.

Außerdem können abgekürzter Veranstaltungsname und Veranstaltungstitel auch über die Listenfunktion ausgewählt werden. Die ausgewählte Veranstaltung wird überschrieben.

<F8 {OK}>
➔ Bestätigung der Änderung und Verlassen der Kopierfunktion.

14.5 Erstellen einer Sicherheitskopie (Back-Up) auf Diskette

In den vorhergehenden Beispielen wurden alle Speichervorgänge auf der internen Festplatte vorgenommen. Für die meisten Anwendungsfälle ist dies volkommen ausreichend. Es gibt jedoch Anwender, die es vorziehen, eine zusätzliche separate Kopie auf einer Diskette zu haben.

Disketten können auch für die Archivierung von Veranstaltungen verwendet werden, die sonst nur unnötig Platz auf der Festplatte einnehmen würden. Sie können auch dazu verwendet werden, Veranstaltungsdaten auf ein anderes *ISIS®* System oder einen PC zur ''Off-Line''-Bearbeitung zu transferieren.

ISIS® Veranstaltungsdateien sind relativ groß. Daher werden sie automatisch beim Speichern auf Diskette komprimiert und beim Laden in ein anderes *ISIS®* System wieder dekomprimiert. Dieses Komprimieren und Dekomprimieren geschieht für den Anwender unsichtbar.

Beispiele Tasteneingaben

<MENÜ> <F1 {DATEI}> <F4 {DISKETTE}>
➔ Öffnet die Menü-Funktion ''Diskette''.

<F3 {SPEICHERN AUF DISKETTE}>
➔ Anwahl der Backup-Funktion (Sichern auf Diskette).

Es wird eine Liste angezeigt, die entsprechend der Liste zum Speichern auf Festplatte alle zuvor angelegten Veranstaltungen zeigt.

RAD ODER <↓> ODER DIREKTEINGABE ÜBER DIE ALPHANUMERISCHE TASTATUR
➔ Benutzen Sie das Rad, die Pfeiltasten oder die Tastatur, um eine Veranstaltung zu unterlegen.

<F1 {SPEICHERN}>
➔ Die ausgewählte Veranstaltung wird auf Diskette gespeichert.

ODER

<F2 {WORK}>
➔ Die Veranstaltungsdaten, die sich aktuell im Arbeitsverzeichnis ‘’Work’’ befinden, werden auf Diskette gespeichert.

<F8 {OK}>
➔ Bestätigung des Speichervorgangs und Berechnung des nötigen Speicherplatzes.
➔ Eine Liste der berechneten Dateien wird angezeigt.

EINLEGEN VON DISKETTE 1/1
➔ Legen Sie eine Diskette ein.
➔ Eine große Veranstaltung benötigt unter Umständen mehr als eine Diskette, wobei hier die Anzahl der benötigten Disketten angezeigt wird.

<F8 {OK}>
➔ Starten des Speichervorgangs der Veranstaltung auf Diskette. Werden weitere Disketten benötigt, so wird eine entsprechende Meldung ausgegeben.

SICHERHEITSKOPIE BEENDET
➔ Diese Meldung wird angezeigt, wenn die letzte Diskette kopiert ist.

<F8 {OK}> <F8 {OK}>
➔ Verlassen des Dialogfensters ‘’Sichern auf Diskette’’.

14.6 Laden einer Sicherheitskopie von Diskette

Eine Sicherheitskopie kann jederzeit wieder von Diskette auf die Anlage geladen werden, auf der sie erstellt wurde, oder auf jede andere Anlage mit installierter *ISIS®* Software.

Beispiele Tasteneingaben

<MENÜ> <F1 {DATEI}> <F4 {DISKETTE}>
➔ Anwahl des Datei-Menüs und des Disketten-Menüs.

<F2 {LADEN VON DISKETTE}>
➔ Anwahl der Funktion zum Laden von Diskette : das Veranstaltung Laden-Dialogfenster ist geöffnet.

‘’EINLEGEN ERSTE DISKETTE’’
➔ Legen Sie die Diskette ein, auf der die veranstaltung gespeichert ist. Bei mehreren Disketten legen Sie bitte die erste Diskette ein.

<F1 {LESEN}>
➔ Die Funktion ‘’Lesen’’ zeigt die Abkürzung des Veranstaltungsnamens, um sicherzustellen, dass die richtige Diskette eingelegt wurde. Die Abkürzung wird in der rechten oberen Ecke des Dialogfeldes angezeigt.

SERVER/DISK
➔ Wenn nötig, kann die Veranstaltung auf der Diskette in ein bestimmtes Verzeichnis auf der Festplatte geladen werden.

<F8 {OK}>
➔ Starten des Vorgangs ‘’Laden von Diskette’’. Der Vorgang wird auf dem Bildschirm angezeigt.
➔ Legen Sie auf Aufforderung die nächste Diskette ein, wenn die Backup-Datei mehr als eine Diskette umfasst.

‘’LADEVORGANG BEENDET’’
➔ Diese Nachricht wird angezeigt, sobald der Ladevorgang beendet ist.

<F8 {OK}>
➔ Verlassen des Dialogfeldes.

Achtung: Sobald eine veranstaltung von Diskette geladen wird, wird sie im Datei Manager aufgelistet. Sie wird nicht automatisch in das Arbeitsverzeichnis geladen, sondern muss mittels ‘’From Disk’’-Funktion extra geladen werden.

14.7 Drucken

Die gesamte Veranstaltung oder nur Teile daraus können gedruckt werden mit Hilfe einer Vielzahl von Druck-Optionen. Weiterhin können die System-Einstellungen (Kreis-Anzahl, DMX-Ausgänge, Monitore etc.) ausgedruckt werden.

Bevor das erste Mal gedruckt werden kann, muss der angeschlossene Druckertyp im Druck Manager ausgewählt werden.

Beispiele Tasteneingaben

<MENÜ> <F1 {DATEI}> <F5 {DRUCKEN}> <F2 {DRUCK MANAGER}>
➔ Öffnet den Druck Manager.

<F4 {DRUCKER}>
➔ Öffnet eine Liste mit installierten Druckertypen : der richtige Drucker muss ausgewählt werden.

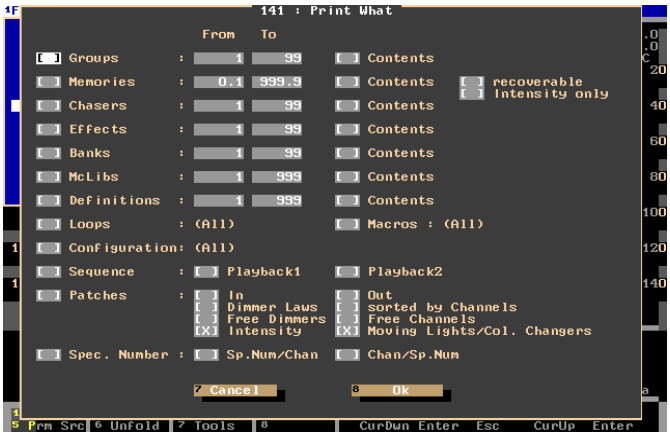
<F8 {OK}>
➔ Verlassen des Druck Managers.

Sobald der Drucker ausgewählt ist, kann aus der Optionsliste ausgewählt werden, was gedruckt werden soll.

Beispiele Tasteneingaben

<MENÜ> <F1 {DATEI}> <F5 {DRUCKAUSWAHL}>
➔ Öffnet das Druck-Daten-Menü

<↓> … <ENTER>
➔ Bewegen Sie sich mittels Pfeiltasten durch die Bildschirmauswahl und wählen Sie mit <ENTER> die gewünschten Optionen an.
➔ Ist ein Feld angekreuzt, wird die Option gedruckt.


141 : Print What
From To
Groups : 1 99 Contents
Memories : 0.1 999.9 Contents recoverable Intensity only
Chasers : 1 99 Contents
Effects : 1 99 Contents
Banks : 1 99 Contents
McLibs : 1 999 Contents
Definitions : 1 999 Contents
Loops : (All) Macros : (All)
Configuration: (All)
Sequence : Playback1 Playback2
Patches : In Out
Dimmer Laws sorted by Channels
Free Dimmers Free Channels
Intensity Moving Lights/Col. Changers
Spec. Number : Sp.Num/Chan Chan/Sp.Num
7 Cancel
8 Ok
5 Prm Src 6 Unfold 7 Tools 8 CurDwn Enter Esc CurUp Enter

Drucker Einstellungen (Dialogbox 141)

<F8 {OK}>

➔ Drucken der ausgewählten Information.

Die gewählten Optionen werden in Form einer Liste mit allen Elementen im angewählten Bereich gedruckt. Standardmäßig ist dieser Bereich auf Maximum eingestellt, kann aber mit ‘‘from’’ und ‘‘to’’ (von-bis) eingegrenzt werden. Die gedruckte Liste enthält Namen, Erstellungsdaten und – zeiten eines jeden Elements.

Ist ‘‘Inhalt’’ angewählt, so wird der detaillierte Inhalt jedes Elements gedruckt. Beim Drucken des Speicherinhalts werden beispielsweise Kreisintensitäten, Parameter und Sonderzeiten genauso angezeigt wie Globalzeiten und Titel. Ist “recoverable” (wiederherstalbar) angekreuzt, so wird eine separate Liste aller wiederherstellbarer Elemente gedruckt.

Beim Drucken des Patch, kann die Information entweder nach Kreisen zu Eingängen oder nach Eingängen zu Kreisen sortiert werden. Auch die Dimmerkurve eines jeden Kreises kann mitgedruckt werden. Die Patch Information kann gewöhnliche (Intensitäts-) Kreise und andere DMX Instrumente umfassen.

15. SYSTEM SETUP

15.1 Einleitung

Vor dem Erstellen einer neuen Veranstaltung auf einem *ISIS®* System, müssen unter Umständen sowohl alte Veranstaltungsinformationen gelöscht werden als auch Bildschirme, Hardware Steuerungen und Software Einstellungen entsprechend der Anwenderbedürfnisse konfiguriert werden.

ISIS® kann vollständig Anwender abhängig konfiguriert werden, wobei bestimmte Software Optionen optisch vor dem Nutzer versteckt werden können, so dass gewisse Einstellungen nicht von unerfahrenen Benutzern verändert werden können. Es ist darüber hinaus möglich, beliebig viele, spezielle Nutzerprofile einzustellen.

15.2 Bildschirmeinstellungen

ISIS® unterstützt die Verwendung von bis zu vier lokalen Monitoren je nach Hardware Ausstattung des Pultes. Jeder Monitor kann individuell vom Nutzer eingestellt werden, und diese Bildschirmeinstellungen bieten dem Nutzer ein ergonomisches, erweiteres visuelles Interface.

Bei Monitor 1 (der Standard Arbeitsfeld-Monitor) stehen innerhalb des Konfigurationsmenüs zwar weniger Einstellungsmöglichenkeiten zur Auswahl, Systeme mit nur einem Monitor können jedoch trotzdem auf eine Reihe von Bildschirmanzeigen und –funktionen zurückgreifen.

Jeder Monitor umfasst eine ‘’Inhalt’’ Anzeige und einen ‘’Footer’’ oder ‘’Fußteil’’ genannten Abschnitt im unteren Monitorbereich. Innerhalb dieser Anzeigefelder können eine Reihe von Einstellungen ausgewählt werden. Zusätzlich kann das Bildschirmformat den Nutzer spezifischen Bedürfnissen angepasst werden.

Bildschirminhalt und –format werden im Setup Menü geändert.

Beispiele Tasteneingaben

<MENÜ> <F7 {SETUP}> <F4 {SCREEN CONFIG / BILDSCHIRM KONFIGURATION}>
➔ Ermöglicht das Konfigurieren von Bildschirminhalt und -format.

<MENÜ> <F7 {SETUP}> <F5 {DISPLAY FORMAT / ANZEIGE FORMAT}>
➔ Hier kann das Anzeigeformat eingestellt werden.

15.2.1 ‘’Inhalt’’ - Anzeige

Die Standardeinstellung ist die Anzeige von Kreisintensitäten in Prozent. Dieses Format kann im Dialogfenster Bildschirm Konfiguration geändert werden. Die Anzahl der angezeigten Kreise hängt von der Konfiguration des Fußbereichs ab.

15.2.2 ‘’Fußteil’’ - Anzeige

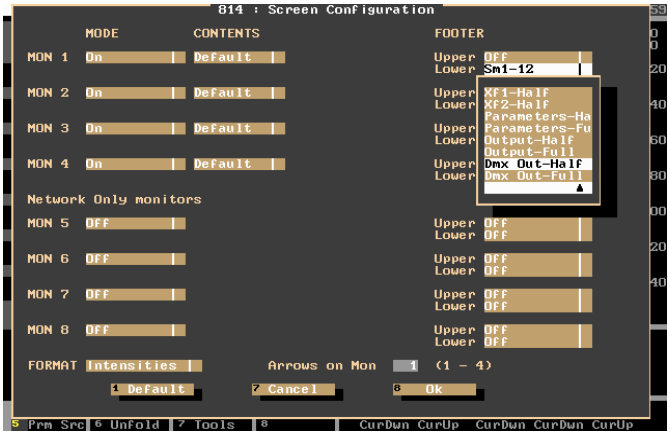
Im unteren Bereich des Bildschirms, dem Fußteil können entweder spezielle Informationen dargestellt werden, oder er kann ganz deaktiviert werden, so dass mehr Kreis angezeigt werden.

Der Fußteil selbst kan wiederum in einen oberen und einen unteren Bereich aufgeteilt werden, die voneinander unabhängig konfiguriert werden können. Der Raum, den die einzelnen Fußteile einnehmen, hängt von der ausgewählten Option ab.

Achtung: Nicht alle Fußteil-Kombinationen sind möglich und einige stehen auf Monitor 1 gar nicht zur Verfügung.

Die Tabelle unten zeigt die verfügbaren Einstellungsoptionen der Fußteile.

Auswahl	Typ	Beschreibung
Parameter	Voll/Halb	Anzeige der Bewegungssteuerungsparameter
Ausgang	Voll/Halb	Anzeige der Kreise des Ausgangsbildschirms
DMX Ausgang	Voll/Halb	Anzeige der DMX Ausgangswerte
Submaster-Register	Voll/Halb	Anzeige von Konfiguration und Status von 12, 24 oder 48 Submaster-Registern
Playback 1	Voll/Halb	Anzeige der Sequenzliste für Playback 1
Playback 2	Voll/Halb	Anzeige der Sequenzliste für Playback 2



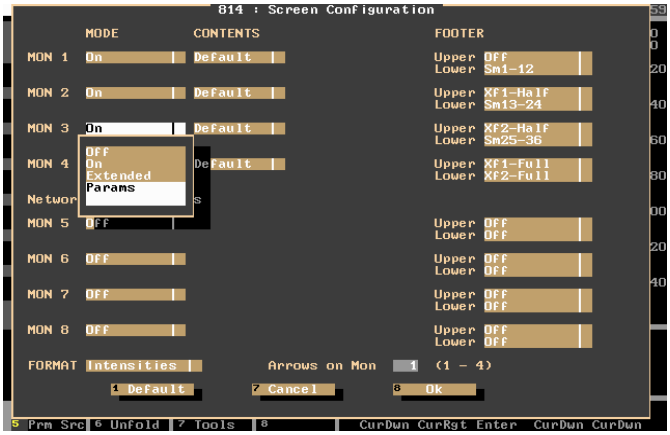
Einstellungen Monitor Fußbereich (Footer) (Dialogbox 810)

Achtung: Ist der Parameter-Modus am Pult angewählt, so erscheinen die Parameter-Fußteile nicht. Ist Ausgang am Pult angewählt, so erscheinen die Ausgangs-Fußteile nicht.

15.2.3 Anzeige Modi

Der Anwender kan die Modi jeder Monitoranzeige frei wählen. Ist die Option ‘’Extend Mode‘‘ im Bildschirmkonfigurationsdialogfenster angewählt, werden ausgesuchte Monitore zur Forsetzung der Vorangehenden.

Wurde die Einstellung ‘’Parameter’’ ausgewählt, zeigt der entsprechende Monitor die Parameteranzeige. Auf diese Weise können bei Systemen mit mehreren Bildschirmen einige Anzeigen im Kreis Modus und andere im Parameter Modus eingestellt werden.



Einstellung des Monitor 3 in Parameter-Modus

15.2.4 Blättern in Bildschirmanzeigen

Mit den Pfeiltasten können die Seiten eines Monitors auf und abgeblättert werden. Sie wirken jedoch immer nur auf den Monitor, der mit der entsprechenden <MON>-Taste oder wahlweise im Bildschirmkonfigurationsdialogfenster angewählt wurde.

Mit den Pfeiltasten direkt können die Seiten des aktiven Monitors umgeblättert werden, mit <SHIFT> und den Pfeiltasten die Fußteile.

Achtung : Ist die Option ‘’Autopaging’’, automatisches Blättern, im Bildschirmkonfigurationsdialogfenster angewählt, wird automatisch die Seite angezeigt, welche den angewählten Kreis enthält. Ist ‘’Autopaging’’ nicht aktiviert, muss die Bildschirmanzeige manuell mit den Pfeiltasten umgeblättert werden.

15.2.5 Anzeige Format

Das Dialogfenster ‘’Anzeige Format’’ bietet weitere Darstellungsformate, die eher die Art und Weise, wie die Informationen dargestellt werden, als den Inhalt betreffen.

Die Anzeigemodi von Arbeitsfeldmonitor und Ausgangsbildschirm können voneinander unabhängig eingestellt werden. Beispielsweise können am Ausgangsbildschirm nur Kreise mit Intensitäten angezeigt werden, aber alle gepatchten Kreise am Arbeitsfeldmonitor.

Beispiele Tasteneingaben

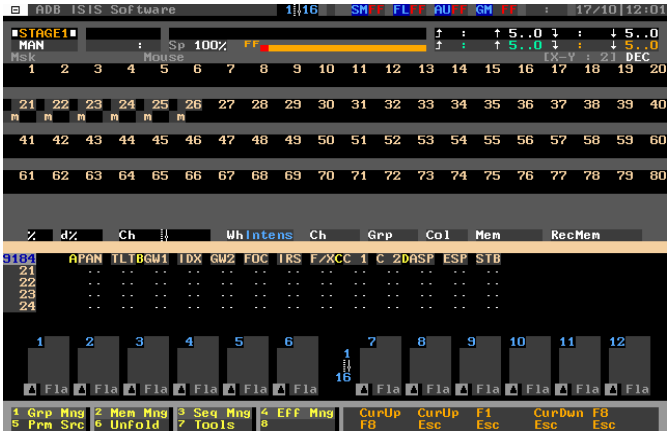
<MENÜ> <F7 {SETUP}> <F2 {DISPLAY FORMAT / ANZEIGE FORMAT}>
➔ Öffnet das Dialogfenster ‘’Anzeige Format’’.

<ENTER> <↓> ... ANWAHL ‘ALL PATCHED’ <ENTER> <F8 {OK}>
➔ Ändert Dialogfenster ‘’Anzeige Format’’ des Arbeitsfeldmonitors auf die Anzeige aller gepatchten Kreise.

Achtung: Die ‘Condensed-Anzeige’ zeigt nur die benutzen Kreise an. Dies eignet sich besonders für große Installationen.

15.2.6 Arbeiten mit einem einzigen Bildschirm

Durch eine entsprechende Zusammenstellung der Anzeigeelemente ist es möglich, alle benötigten Informationen auf einem einzigen Bildschirm zusammenzufassen. Der Inhalt kann den Erfordernissen der Anwendung entsprechend zusammengestellt werden.



Beispiel einer Anzeige mit nur einem Monitor

Die Abbildung oben zeigt ein *ISIS®* System, bei dem 80 Kreise, die Parameter von 4 Instrumenten und 12 Submaster-Register auf dem Bildschirm dargestellt werden. Wird der Ausgang benötigt, wechselt ein Druck auf die <OUT>-Taste zum Ausgangsbildschirm.

15.3 Initialisierung einer Veranstaltung

Vor dem Erstellen einer neuen Veranstaltung empfiehlt es sich gewöhnlich, sämtliche alte Veranstaltungsdaten zu entfernen, um so von einer ‘‘sauberen’’ Ausgangsposition zu starten: Dies wird als ‘‘Initialisierung einer Veranstaltung’’ bezeichnet.

Werden Informationen aus vorhandenen Veranstaltungen benötigt, so kann das Pult initialisiert werden und die benötigten Daten mittels Teil-Laden-Funktion in die neue veranstaltung übertragen werden. Auf diese Weise wird vermieden, dass sich Fehler durch das ständige Editieren derselben Show einschleichen können.

Anmerkung: Die Teil-Laden-Funktion wird ausführlich im Kapitel *Show-Management* beschrieben

Die Funktion zur Initialisierung einer Veranstaltung, in den Datei Optionen des Menüs, ‘‘Show Initialization’’, bietet eine Auswahl von voreingestellten Initialisierungsformen zuzüglich einer benutzerdefinierten. Die Tabelle unten listet die verfügbaren Optionen auf.

Modus	Beschreibung	Startup Tastenkombination	
Full Init	Rücksetzung des *ISIS®* auf die Standardeinstellungen	“Cold start”	ALT + C
Show	Erhält nur die Instrumentendefinitionen und die Kreiszuteilungen.	“Warm Start”	ALT + W
Submaster-Register	Löscht Submaster-Register und Bänke .	“Hot Start"	ALT + H
Benutzerdefiniert	Löscht nur die angewählten Objekte.		

Beispiele Tasteneingaben

<MENÜ> <F1 {DATEI}> <F7 {SHOW INIT.}>
➔ Anzeige des Dialogfeldes zur Initialisierung von Veranstaltungen.

Das Show Initialisierungs-Dialogfenster mit einer voreingestellten Initialisierungsanwahl (Dialogfeld 195)

<ENTER>
➔ Anzeige der Liste mit den voreingestellten Initialisierungsoptionen.

RAD ODER <↓> ... <ENTER>
➔ Nutzen Sie das Rad oder die Pfeiltasten und <ENTER>, um eine Auswahl zu treffen.

<F8 {OK}>
➔ Bestätigung der Auswahl und Durchführung der Initialisierungsroutine.

Achtung: Mit den Pfeiltasten und <ENTER> kann eine benutzerdefinierte Auswahl im Dialogfeld getroffen werden.

Die voreingestellten Initialisierungsoptionen können auch beim Start des Systems durchgeführt werden, wenn *ISIS®* geladen wird. Dies geschieht durch gedrückt halten der Tastenkombinationen, die in der Tabelle oben beschrieben wurden, auf der alphanumerischen Tastatur. Die entsprechenden Tasten müssen gedrückt gehalten werden vom Beginn der Lade-Sequenz der Software bis zur Anzeige einer Nachricht, die die entsprechende Startsequenz bestätigt.

Achtung: Nach jeder Initialisierung kann eine gespeicherte Show von Festplatte oder Floüppy-Disk geladen werden.

Konfiguration der Submaster-Register-Steller und die Manual-Pult-Funktion

Mit der *ISIS®* Software können die Submaster-Register-Steller auf unterschiedliche Weise konfiguriert werden, so dass sie über die einfache Verwendung zur Steuerung der Submaster-Register hinaus, für eine Vielzahl weiterer Zwecke verwendet werden können.

Zum Beispiel können sie zur Steuerung von Moving Light Parametern mit der ‘’Unfold’’-Funktion oder von Kreisintensitäten genutzt werden – oder als Extra-Fader für die Auditoriumsgruppe, das Audio Niveau, den Submaster-register-Hauptsteller oder die Effektgeschwindigkeit. Dies ist sehr nützlich für kleinere Pulte, die über keine physikalischen Steller für diese Funktionen verfügen.

15.3.1 Manuelle Kreissteuerung

Die Submaster-Register-Steller können zur direkten Steuerung der Kreisintensitäten verwendet werden. Dieser Modus ähnelt dem Arbeiten mit einem Manual Pult, bei dem jeder Leuchtkörper auf einen Steller des Pultes reagiert. Dies eine der einfachsten Methoden der Lichtsteuerung, und sobald die Kreisintensitäten auf diese Weise eingestellt worden sind, können sie wiederum als Speicher festgehalten werden.

Da es auf allen Pult nur eine begrenzte Anzahl von Submaster-Register gibt, werden die Steller zur simultanen Steuerung eines bestimmten Bereichs verwendet und anschließend wird der nächste Bereich durch Blättern angewählt. Auf diese Weise können die Steller zur Steuerung aller verfügbarer Kreise genutzt werden.

Der Modus der manuellen Kreissteuerung kann bei allen Pulten direkt auf der alphanumerischen Tastatur angewählt werden. Einige Pulte besitzen eine spezielle Taste für diese Funktion.

Achtung: Die Funktion kann über die Möglichkeit zur Funktionszuordnung einer Taste auf dem Pult zugeteilt werden. Dies wird im Kapitel *Makros* in der *ISIS®* Bedienungsanleitung beschrieben.

Beispiele Tasteneingaben

<SM/CH> ODER <S>
- ➔ Schaltet die Funktion der Steller zwischen Submaster-register Kontrolle und manueller Kreissteuerung um.
- ➔ Kreise, die von den Stellern gesteuert werden, werden in Grün auf den Bildschirmen angezeigt.

STELLER
- ➔ Benutzen Sie die Steller zur Steuerung der Kreisintensitäten im aktiven Arbeitsfeld.

<DOWN> … <UP> ODER <SHIFT + 1-24> … <SHIFT + 25-48>
- ➔ Ordnen Sie den Stellern den nächsten Kreis-Bereich zu.

<SM/CH> ODER <S>
- ➔ Umschalten der Steller zwischen manueller Kreissteuerung und Submaster-Register Kontrolle.

15.3.2 Steuerung von Moving Light Parametern

Moving Light Parameter können durch die ‘’Unfold’’-Funktion direkt mit den Stellern der Submaster-Register gesteuert werden. Dies stellt eine bequerne Möglichkeit der Anwahl und Einstellung von Parameterwerten dar, und ist extrem hilfreich bei Pulten ohne digitale Encoder Räder.

Beispiele tasteneingaben

<F6 {UNFOLD}>
➔ Umschalten der Steller zwischen Submaster-register Kontrolle und Parameter Steuerung für die angewählten Kreise.

Anmerkung: Die ausgewählten Kreise müssen Movinglights oder Farbwechslern zugeordnet sein.

15.3.3 Steuerung von zusätzlichen Fadern (Stellern)

Die Submaster-Register können der Steuerung virtueller Niveaus zugeteilt werden. Das ermöglicht die direkte Steuerung bestimmter Einstellungen und findet bei Pulten Verwendung, die nicht über die entsprechenden physikalischen Steller verfügen. Im Folgenden ist aufgelistet, welche Steuerungen den Submaster-Registern zugeteilt werden können :

Steller	Beschreibung
Audio	Steuerung des Audio Eingangssignals, das im Dialogfenster ‘’allgemeine Einstellungen’’ angezeigt werd.
Auditorium	Steuerung des Niveaus der Auditoriumsgruppe.
DmxIn	Steuerung des DMX Eingangsniveaus, das im Dialogfenster ‘’ allgemeine Einstellungen’’ angezeigt wird.
SmFlash	Steuerung des niveaus der Submaster-Register Flashtasten
SmGeneral	Steuerung des Niveaus des Submaster-register Hauptstellers.
EffectSpeed/Effekt Geschwindigkeit	Steuerung der Geschwindigkeit eines ausgewählten Chasers oder Effekts.

Beispiele Tasteneingaben

<MENÜ> <F7 {SETUP}> <F2 {MANUAL PULT}>
➔ Anzeige des Dialogfensters Manual Pult Konfiguration.

RAD ODER <↓>
➔ Benutzen Sie das Rad oder die Pfeiltasten, um die entsprechende Gruppe physikalischer Steller zu untelegen.

<F1 {SPEZIAL}>
➔ Öffnet das Dialogfenster zum Editieren von zusätzlichen Stellern.

<↓> ... <ENTER>
➔ Ordnen Sie den Stellern die entsprechende Funktion mittels Pfeiltasten und <ENTER> zu.

<F8 {OK}>
➔ Bestätigung der Aktion und Änderung der Steller-Zuordnung.

<F4 {UMNUMMERIEREN}> <F8 {OK}>
➔ Umnummerieren der verbleibenden Submaster-Register Steller und Verlassen des Dialogfeldes Manual Pult Konfiguration.

15.4 Benutzerprofile

ISIS® ist eine Software, die eine extrem fortschrittliche Steuerung von Lichtstellsystemen bietet und bei der zahlreiche Funktionen und Einstellungen den Anforderungen ihrer Nutzer angepasst werden können. Dies kann unter Umständen auf ungeübte Anwender ein wenig komplex wirken.

Um dem entgegenzuwirken und um ungeübte Nutzer daran zu hindern, bestimmte Einstellungen in der Konfiguration zu ändern, bietet *ISIS®* die Möglichkeit Benutzerprofile zu konfigurieren. Mittels Benutzerprofilen können bestimmte Funktionen und Einstellungen gesperrt werden. Dadurch können im System alle nötigen Einstellungen und Konfigurationen vorgenommen werden und anschließend der Zugriff auf alle kritischen Funktionen gesperrt werden.

Benutzerprofile können auch dazu genutzt werden, auf verschiedene Nutzer abgestimmte Einstellungen zu speichern, die doch alle ihre eigenen Vorlieben haben, was die Grundeinstellung des Pultes betrifft. Es können auch unterschiedliche Konfigurationen für die verschiedenen Veranstaltungstypen gespeichert werden, zum Beispiel für Schauspiele und Musicals.

➔ Ein Nutzerprofil kann nutzerspezifische Einstellungen speichern und schnell abrufen.

Im Benutzerprofile Manager können verschiedene Benutzerprofile erstellt, bearbeitet, kopiert und gelöscht werden, sowie das gewünschte benutzerprofil aktiviert werden. Benutzerprofile können hier von Diskette importiert und exportiert oder mit einem Passport versehen werden. Den Benutzerprofile Manager finden Sie in den Setup Optionen des Menüs.

Beispiele Tasteneingaben

<MENÜ> <F7 {SETUP}> <F1 {PROFILE CONFIG/BENUTZERPROFILE KONFIGURATION}>
➔ Öffnet den Benutzerprofile Manager und zeigt eine Liste der bestehenden Benutzerprofile.
➔ Das aktive Profil wird durch einen Haken in der ‘’Cur-’’ (Aktuell-) Spalte markiert. .

15.4.1 Auswahl eines Benutzerprofils

Das Benutzerprofil wird im Benutzerprofil Manager ausgewählt und kann jederzeit geändert werden.

Beispiele Tasteneingaben

RAD ODER <↓>
➔ Im Benutzerprofile Manager wird das gewünschte Profil mit dem Rad oder den Pfeiltasten unterlegt.

<F2 {USE}>
➔ Aktiviert das angewählte Benutzerprofil. Die Konfiguration der *ISIS®* Software wird sofort geändert

<F8 {OK}>
➔ Verlassen des Benutzerprofile Managers

15.4.2 Erstellen und editieren von Benutzerprofilen

ISIS® besitzt eine Reihe von voreingestellten Benutzerprofilen, wobei es sehr einfach ist, ein neues Benutzerprofil zu erstellen ode rein vorhandenes zu editieren.

☞ Siehe auch das Kapitel *System Setup* in der *ISIS®* Bedienungsanleitung.

15.4.3 Sperren und entsperren von Benutzerprofilen

Benutzerprofile können mit einem Passwort versehen werden, damit sie nicht verändert werden können. Schreibgeschützte Benutzerprofile können trotzdem verwendet und auf Diksette exportiert werden. Ist ein Benutzerprofil gesperrt, ist es, entsprechend der Tabelle unten, nicht möglich die *ISIS®* Einstellungen im Setup Menü zu verändern :

Gesperrte Bereiche	Beschreibung
Allgemeine	Pultkonfigurationen wie z.B. Pulteingänge und Move in Black.
Bildschirmeinstellungen	Monitor Inhalt
Bildschirmeinstellungen	Einstellungen der Bildschirmanzeige
Anzeigeformat Tastenfunktion	Zuordnung von Funktionen zu Tasten auf dem Pult
Manual Pult Standard SM	Änderung von Steller Modi
Konfiguration	Änderung der Standard Submaster-register Konfiguration

Beispiele Tasteneingaben

<MENÜ> <F7 {SETUP}> <F1 {PROFILE CONFIG/BENUTZERPROFIL KONFIGURATION}>
➔ Anzeige des Benutzerprofil Managers mit der Liste der vorhandenen Benutzerprofile.

RAD ODER <↓>
➔ Unterlegen des gewünschten Benutzerprofils mit dem Rad oder den Pfeiltasten.

<F6 {OTHERFCT}> <F3 {LOCK}>
➔ Öffnet das benutzerprofil-Passwort Dialogfenster

PASSWORD
➔ Eingabe des Passworts unter Beachtung von GROSS-UND
➔ KLEINBESCHREIBUNG auf der alphanumerischen Tastatur

<F8 {OK}>
➔ Verlassen des Benutzerprofile Managers.

16. DER TOUCHSCREEN

16.1 Einleitung

Einige Pulte verfügen über einen LCD Touchscreen, der sowohl Zugriff auf bestimmte *ISIS®* Funktionen bietet als auch zusätzliche Informationen anzeigt. Der Touchscreen kann jederzeit in einen von fünf Anzeigemodi für unterschiedliche Anwendungen eingestellt werden.

16.2 Touchscreen Einstellung und Anwendung.

Sobald eine Operation auf dem Touchscreen ausgeführt wurde, bietet dieser eine schnelle Möglichkeit, Funktionen und Elemente auszuwählen. Die Verwendung des Touchscreen ist extrem einfach und benötigt nur minimale Konfiguration.

16.2.1 Konfigurieren des Touchscreen

Der Touchscreen kann in den Setup Optionen des Menüs oder mit der <LCD>-Taste, sofern vorhanden, konfiguriert werden. Die Einstellungen von Kontrast, Hintergrundbeleuchtung und Touchfeld-Anwahl-Geschwindigkeit können verändert werden.

Beispiele Tasteneingaben

<MENÜ> <F7 {SETUP}> <TOUCHPANEL>
➔ Anzeige des Touchscreen Konfigurations-Dialogfeldes.

<F8 {OK}>
➔ Schließen des Dialogfeldes, sobald die gewünschten Einstellungen ausgewählt wurden.

In der Standardeinstellung wird die Hintergrundbeleuchtung automatisch nach 30 Sekunden Inaktivität abgeschaltet, wobei diese Zeit verändert werden kann. Es ist auch möglich, die Hintergrundbeleuchtung dauerhaft an- oder abzuschalten.

Außerdem kann der LCD Kontrast im Dialogfenster oder direkt mit dem Rad bei gedrückt gehaltener <ALT>-Taste eingestellt werden.

Beispiele Tasteneingaben

<ALT + RAD>
➔ Anpassung des LCD Kontrasts.

16.2.2 Auswahl der Touchscreen Modi

Der Touchscreen kann dazu verwendet werden, eine ganze Reihe von Informationen und Funktionen darzustellen, die wiederum jederzeit vom Anwender verändert werden können. Bei Mentor Pulten befinden sich die Tasten zur Änderung der Anzeige direkt neben dem Touchscreen, bei anderen müssen die LCD Modi Funktionen anderen Tasten zugeordnet werden.

Achtung: Die Zuordnung einer Funktion zu einer Taste wird im Kapitel *Makros & Learn Profiles* beschrieben.

Die verfügbaren Touchscreen Modi sind im Folgenden beschrieben :

Modus	Typ	Beschreibung
LCD 0	dynamisch	Die Funktionen des Touchscreens ändern sich entsprechend der Anwahl.
LCD 1	statisch	Eine Auswahl von Funktionen wird dauerhaft angezeigt.
LCD 2	XFade/Überblendung	Die Sequenz von Playback 1 wird angezeigt.
LCD 3	Ausgang	Es werden die Kreisintensitäten am Ausgang angezeigt.
LCD 4	Feld	Es können die Kreisintensitäten des Arbeitsfeldes angewählt und ihre Intensitäten angezeigt werden.

16.2.3 Anwahl von Funktionen und anderen Optionen.

Funktionen und andere Elemente, die auf dem Touchscreen sichtbar sind, können mit dem entsprechenden Touchfeld ausgewählt werden. Ein angewähltes Feld wird farblich invertiert dargestellt ; wird das Feld ein zweites Mal berührt, so wird es wieder abgewählt.

16.3 Erste Berührung

In der Standardeinstellung wird der LCD Bildschirm automatisch abgeschaltet, wenn er längere Zeit nicht genutzt wurd, um die Lebensdauer der Lampen zu erhöhen. Die Hintergrundbeleuchtung schaltet sich automatisch ein, sobald ein Feld angewählt wird.

Mit dieser ersten Berührung kann keine Option des Touchscreen angewählt werden; sie dient nur dem Anschalten der LCD Hintergrundbeleuchtung.

A	B	C	D	
Unsel	Off	Grab	Fill	
Home	Öffnen	Ignit/ Zündung	UnLink	Reset
Makro	Gruppe	Chaser	Effekt	Memory/ Speicher
Liste	Liste	Liste	Liste	Liste

Beispiel Touchscreen (nicht aktiv)

A	B	C	D	
Unsel	Off	Grab	Fill	
Home	Öffnen	Ignit/ Zündung	UnLink	Reset
Makro	Gruppe	Chaser	Effekt	Memory/ Speicher
Liste	Liste	Liste	Liste	Liste

Beispiel aktiver Touchscreen nach der ersten Berührung

16.4 Modus ‘’statisch’’ (LCD1)

Wird der Touchscreen statisch eingestellt, so warden eine Reihe von Funktionen dauerhaft angezeigt. Diese wurden dazu ausgewählt, dem Anwender hier die wichtigsten Optionen zur Verfügungen zu stellen und darüber hinaus Zugriff auf Funktionen zu bieten, die nicht auf allen Pulten direkt anwählbar sind.

A	B	C	D	
Unsel	Off	Grab	Fill	
Home	Öffnen	Ignit/ Zündung	UnLink	Reset
Makro	Gruppe	Chaser	Effect	Memory/ Speicher
Liste	Liste	Liste	Liste	Liste

Touchscreen Anzeige im Mod : Statisch.

Der Touchscreen kann dazu genutzt werden, Parametergruppen und andere Funktionen der Bewegungssteuerung anzuwählen. Die Anwahl einer der ‘‘Listen’’-Optionen öffnet die ‘‘Direkt-Lade’’-Funktion der angewählten Einheit, sofern dies möglich ist. Die Anwahl der felder Makro, Gruppe, Chaser, Effekt oder Speicher ändert das Touchscreenbild zur Anzeige der relevanten Funktionen (siehe unten).

16.4.1 Makro Anzeige

Die Anwahl der Option ‘‘Makro’’ wechselt die Anzeige, wie unten dargestellt. Ein angewähltes Makro kann direkt vom Touchscreen gestartet oder einer Taste auf dem Pult zugeteilt werden. Der Makro Manager kann ebenfalls mit dem Touchscreen geöffnet werden.

Der gespeicherte Inhalt von Makros ist mit einem Sternchen (*) versehen ist. Der Anwender kann den Modus ‘‘kompakt’’ anwählen, wenn der Inhalt der gespeicherten Makros angezeigt werden soll.

1	2	3	4	Mac Mgr
5	6	7	8	alle kompakt
9	10	11	12	Ass. Key
13	14	15	16	Run
17	18	19.	20	Learn
21	22	23	24	
▲▲	▼▼	Home	End	ESC

Makro Anzeige

Ein angewähltes Makro kann live gespeichert werden, indem die Funktion LEARN gewählt wird. Alle folgenden Aktionen werden nun in ein Makro gespeichert bis LEARN ein zweites Mal gedrückt wird oder das Kommando Makro Stop gegeben wird.
Mit der ESC Funktion kehrt die Touchscreenanzeige wieder in den Modus ‘‘statisch’’ zurück.

16.4.2 Gruppen & Speicher Anzeigen

Gruppen und Speicher können auf dem Touchscreen in ähnlicher Weise gezeigt werden wie Makros. Der entsprechende Manager kann direkt eingegeben und angewählte Gruppen oder Speicher in das aktive Arbeitsfeld geladen werden. Speicher können direkt mittels REC aufgenommen werden.

1	2	3	4	Grp Mgr
5	6	7	8	alle kompakt
9	10	11	12	
13	14	15	16	Load
17	18	19	20	
21	22	23	24	
▲▲	▼▼	Home	End	ESC

Gruppen Anzeigen

1.	2.	3.	4.	Mem Mgr
5.	6.	7.	8.	alle kompakt
9.	10.	11.	12.	
13.	14.	15.	16.	Load
17.	18.	19.	20.	Rec
21.	22.	23.	24.	
▲▲	▼▼	Home	End	ESC

Speicher Anzeige

16.4.3 Chaser- & Effekt-Anzeigen

Die Anwahl des Modus Chaser- oder Effekt-Anzeige bietet ein ähnliches Format auf dem Touchscreen. Alle Funktionen, die angezeigt werden, sind im Kapitel * Chasers & Effekts* beschrieben.

1	2	3	Config.	alle kompakt
4	5	6	Step +	Step –
7	8	9	Add Step	Del Step
10	11	12	Rec	Load
13	14	15		Speed
16	17	18		
▲▲	▼▼	Home	End	ESC

Chaser Anzeige

1	2	3	Config.	alle kompakt
4	5	6	Step +	Step –
7	8	9		
10	11	12	Rec	Load
13	14	15		Speed
16	17	18		Type
▲▲	▼▼	Home	End	ESC

Effekt Anzeige

Ein geladener Chaser oder Effekt kann mit dem CONFIG Touchfeld konfiguriert werden und wird wie unten dargestellt angezeigt. Auch der Effekttyp kann direkt über den Touchscreen gewählt werden, indem die Funktion TYPE angewählt wird.

Modus	Richtung	Fade	Zyklen	
+	rechts	Rechteck	Unendlich	
–	links	Dreieck	Eingang	
Audio +	Pendel	Sägezahn		
Audio –		Sägezahn		
Midi +		Überblendung		
Midi –				Back

Chaser & Effekt Konfiguration

1	Basic Effekt			
2	Basis Effekt mit Audio gesteuerter Geschwindigkeit			
3	Symmetrischer Effekt			
4	Symmetrischer Effekt mit Audio gesteuerter Geschwindigkeit			
5	Aufbauender Effekt			
6	Aufbauender Effekt mit Audio gesteuerter Geschwindigkeit			
▲▲	▼▼	Home	End	Back

Effekttyp Auswahl (mit angewählten Basiseffekt)

16.4.4 Effekt Generator Anzeige

Wird ein Effekt mit dem Effekt Generator erstellt, können mittels Touchscreen Anwahlen getroffen werden und dem Rad Funktionen zugeordnet. Alle Funktionen sind im Kapitel *Effekt Generator* der *ISIS®* Bedienungsanleitung beschrieben.

16.5 Modus ‘’dynamisch’’ (LCD0)

Im dynamischen Modus wechselt der Touchscreen selbständig auf die relevante Anzeige. Ist zum Beispiel ein Moving Light oder ein Farbwechsler angewählt, zeigt der Touchscreen die Instrumentenparameter und andere Funktionen der Bewegungssteuerung.

Der Modus ‘’dynamisch’’ schaltet den Touchscreen automatisch zwischen den unten dargestellten Anzeigen um. Ist keine dieser Optionen nötig, wird der Modus ‘’statisch’’ gezeigt.

- ➔ Instrumentenparameter & Bewegungssteuerungsfunktionen
- ➔ Chasereinstellungen
- ➔ Effekt Einstellungen
- ➔ Effekt Generator Einstellungen

Die Touchscreen Anzeigen für Chaser, Effekte und den Effekt Generator sind oben beschrieben. Die Anzeige für ein angewähltes Instrument wird unten dargestellt.

16.5.1 Instrumenten Modus

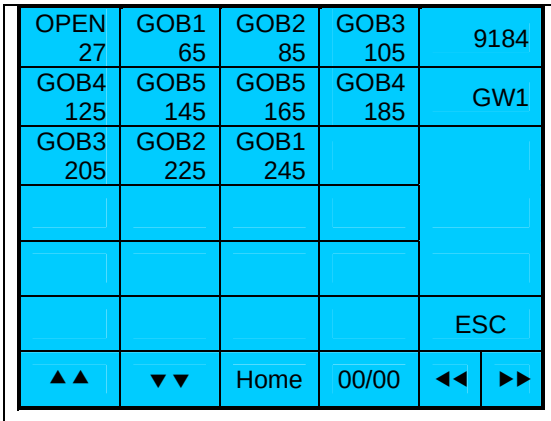
Wird ein Instrument Modus ‘’dynamisch’’ angewählt, wird der Touchscreen mit den für das Instrument wichtigen Veranstaltungsspezifischen Daten aktualisiert, zuzüglich der Bewegungs steuerungsfunktionen. Das Beispiel unten zeigt die Darstellung bei angewähltem Martin Professional Roboscan Pro 918 in Modus 4.

A	B	C	D	9184
1 PAN	3 GW1	CW1	ASP	MCMgr
2 TLT	4 IDX	CW2	ESP	MCLib
	GW2		STB	
	FOC			
Unsel	Off	Grab	Fill	Steps
▲▲	▼▼	Home	End	

Instrumenten Modus bei angewähltem Instrument (Martin 918 Modus 4)

Das Touchscreen zeigt, welche Parameter mit den Encoder Rädern verbunden sind, soweit dies möglich ist, und ermöglicht die Direktanwahl von Parametergruppen. Mit dem Touchfeld eines einzelnen Parameters wird dies anoder abgewählt. Andere Bewegungssteuerungsfunktionen finden sich am unteren Ende des Touchscreen.

Enthält die Definition eines angewählten Instrumentes Parameterschritte, so können diese mit der Funktion STEPS (Schritte) angezeigt und ausgewählt werden. Jedes Parameter wird einzeln mit den zugehörigen Schritten und deren Beschriftung gezeigt. Die Berührung eines Schrittes auf dem Touchfeld, sendet diesen Wert direkt zum Ausgang.



Schrittfunktion ausgewählt aus dem Instrumenten Modus

MCLib Funktion ausgewählt aus dem Instrumenten Modus

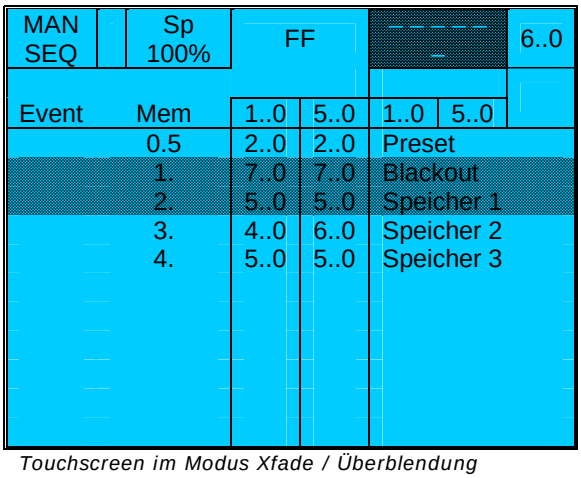
Ausgehend von der Instrumenten Modus Anzeige ist es möglich, den Inhalt von Bewegungssteuerungsbibliotheken (MCLibs) darzustellen. In der Standardeinstellung wird der Inhalt von fünf Bibliotheken gezeigt, aus denen der Anwender auswählen kann. Er kann diese entweder direkt mit REC speichern oder eine ausgewählte Bibliothek einem instrument mit LOAD zuteilen. Mit Zoom können die MCLib Gruppen einzeln angezeigt werden.

Weitere Bewegungssteuerungsfunktionen können aus der Anzeige am unteren Ende des Touchscreen ausgewählt werden. In den Instrumenten Modus kehrt man mit ESC zurück.

16.6 Xfade Modus / Überblendung (LCD2)

Im Modus Xfade / Überblendung zeigt der Toucscreen die Sequenz von Playback 1 an. Die angezeigte Information gleicht der eines Monitor Fußteils, der das Playback angezeigt.

Der Modus Xfade / Überblendung ist ein reiner Informationsmodus, der die Playbacksequenz visualisiert. In dieser Konfiguration kann keine Auswahl getroffen werden.

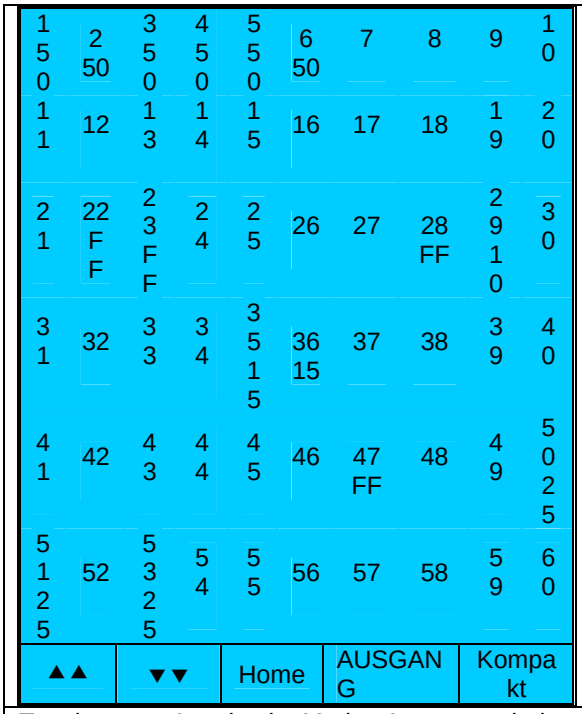


Touchscreen im Modus Xfade / Überblendung

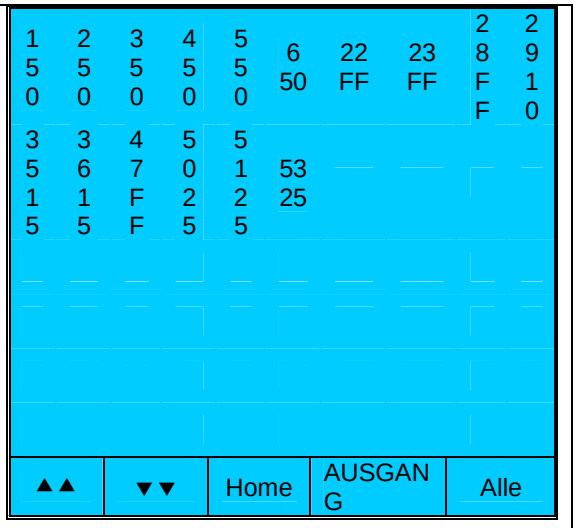
16.7 Modus ‘’Ausgang’’ (LCD3)

Der Modus ‘’Ausgang’’ ist ein weiteres Informationsfeld und zeigt die Intensitäten aller am Ausgang anliegenden Kreise. Es können in dieser Einstellung keine Kreise am Touchscreen angewählt werden.

Es können wahlweise alle oder nur die Kreise angezeigt werden, welche eine Intensität besitzen (kompakte Anzeige). In beiden Fällen kann die angzeigte Seite mit den Pfeiltasten und den Touchfeldern umgeblättert werden. Mit HOME kehrt man zur ersten Seite zurück.



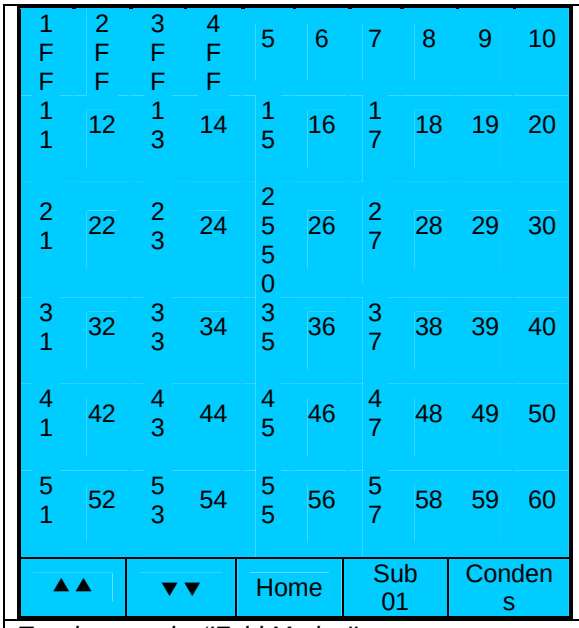
Touchscreen Anzeige im Modus Ausgang mit der Anzeige der Kreisintensitäten.



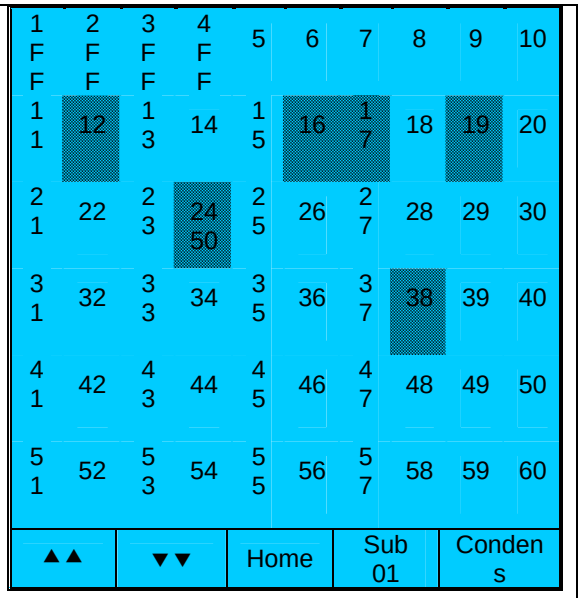
Gleiche Anzeige im Condensed-Modus.

16.8 Mode Espace (LCD4)

Der Modus ''Felder'' zeigt den Inhalt der aktiven Arbeitsfelder mit ihren Kreisintensitäten. Es ist dem Modus ''Ausgang'' insofern ähnlich, als dass die Kreise kompakt dargestellt werden können. Man bewegt sich hier ähnlich wie im Ausgangsmodus.



Touchscreen im ''Feld-Modus''



Kreisanwahl direkt im Touchscreen.

Die besonderheit im Modus ''Feld'' ist die Möglichkeit der direkten Anwahl von Kreisen auf dem Touchscreen. Dies kann wesentlich schneller sein, als dieselben Kreise numerisch auf der Kreisanwahltastatur einzugeben. Angewählte Kreise können mit Stellrad oder Tastatur eine Intensität erhalten, oder sie können als Gruppe gespeichert werden.

17. HILFE

17.1 Einleitung

ISIS® verfügt über eine ausführliche On-line Hilfe Datei. Diese Funktion soll einen Überblick über die Funktionen des Pultes geben und kann auf unterschiedliche Weise genutzt werden :

- Hilfe zu einem bestimmten Thema kann entweder durch Direktanwahl seines Hypertext-Links auf der ersten Seite gefunden werden, oder indem man das Thema in der alphabetischen Liste sucht.
- Mit den Hypertext-Links kann man schnell alle Dateien durchsuchen, um das gewünschte oder ein verwandtes Thema zu finden.

Die Hilfe Funktion wird einfach mit der <HILFE>-taste, oder der Informationsoption des Menü aktiviert.

17.2 Hilfe zu einem bestimmten Problem

Viele Themen besitzen direkte Hypertext-Links auf der ersten Seite der Hilfe Datei. Die Eingabe der Nummer der gewüschten Option öffnet das Thema.

Finden Sie das gesuchte Thema nicht im Hilfe Hauptmenü, können mittels alphabetischer Suche die Untermenüs jedes Themas durchsucht werden.

Beispiele Tasteneingaben

<HILFE>
- Anzeige einer Liste wichtiger Hilfe Themen.
- Viele von diesen sind in Unterthemen gegliedert.

Help-Funktion Hauptbildschirm.

<1><1> <ENTER>
➔ Auswahl eines Themas : in diesem Fall ‘’Speicher’’.

Die Hilfe Datei für Speicher wird angzeigt. Man kann sich hierin mit den Pfeiltasten oder der Maus bewegen. Alle Begriffe, denen hellgrüne Ziffern vorangestellt sind, sind Hypertext-Links zu einem Unterthema.

Beispiele Tasteneingaben

<0> <5> <ENTER>
➔ Anwahl des Unterthemas : in diesem Fall ‘’Überblendzeiten’’

<HILFE>
➔ Mit dem wiederholten Betätigen der <HILFE>-Taste.
➔ Oder mit der <ESC> auf der alphanumerischen Tastatur verlassen Sie die Hilfe Datei.
➔ Mit <Shift + CLEAR> verlässt man ebenfalls die Hilfe Datei.

17.3 Durchsuchen der Holfe-Dateien

Durch die Hypertext-Links ist es sehr einfach die Hilfe Dateien zu durchsuchen : Jedes Mal, wenn ein interessanter Link oder ein relevantes Thema auftaucht, geben Sie einfach seine Nummer auf der Tastatur ein und folgen den weiteren Anweisungen auf dem Bildschirm.

Beispiele Tasteneingaben

<HILFE>
➔ Anzeige einer Liste der verfügbaren Hilfe Themen mit ihrem Unterthemen.

<4><0> <ENTER>
➔ Auswahl eines Themas : in diesem Beispiel ‘’Sicherung’’
➔ Folgen Sie einfach den Hypertext-Links

<CLEAR>
➔ Rückkehr zur vorgehenden Seite.

<HILFE>
➔ Verlassen der Hilfe Datei.
➔ Mit <Escape> auf der alphanumerischen Tastatur verlässt man ebenfalls die Hilfe Datei.

18. ZUSÄTZLICHE INFORMATIONSQUELLEN

The User manual for ISIS 2.10 in englischer Sprache
Das umfassende Benutzerhandbuch für ISIS 2.10 kann von der ADB Website heruntergeladen werden.
http://www.adblighting.com > ADB Products > Control Desks > ISIS Software > ISIS 2.10 User Manual.

The ADB Ethernet Network Guide
Der « ADB Ethernet Network Guide » kann von der ADB Website heruntergeladen werden.
http://www.adblighting.com > ADB Products > Interfaces > Ethernet > choisissez User Manual.

The Wi-Fi User Manual
Der « ADB Ethernet Network Guide » kann von der ADB Website heruntergeladen werden.
http://www.adblighting.com > ADB Products > Interfaces > Wi-Fi Remote Control > Choisissez User Manual.

ESTA and its Technical Standards Programme
Lernen Sie mehr über – oder partizipieren Sie an – der Entwicklung weiterführender Standards :
http://www.esta.org/tsp/
Beispiel: Die ESTA Control Protocols Working Group arbeitet an folgenden Themen :

DMX512-A	dem künktigen Nachfolger von DMX512/1990
RDM	Remote Device Management (EIA-485, serial transmission)
ACN	Advanced Control Network (über Ethernet).

Im Laufe der Entwicklung neuer Standards werden eine oder mehrere Veröffentlichungen erscheinen. Nehmen Sie hieran teil !

19. KAPITELÜBERSICHT

1.EINLEITUNG 2
1.1 Willkommen 2
1.1.1 Über diese Anleitung 2
1.2 Einführung in das ISIS® System 3
1.2.1 Zugriff auf die Funktionen 3
1.2.2 Navigation 3
1.2.3 Benutzerprofile 3
1.2.4 Nachrichten 4
1.3 Zusammenfassung 4

2.SCHNELLÜBERSICHT 5
2.1 Einschalten 5
2.2 Auswahl der Arbeitsfelder 5
2.3 Anwahl von Kreisen 5
2.4 Gruppen erstellen 5
2.5 Zuordnen von Intensitäten 6
2.6 Anwahl von Speichernummern 6
2.7 Anlegen von Speichern 6
2.8 Laden von Speichern 6
2.9 Sequentielle Wiedergabe von Speichern 7
2.10 Löschen des Inhalts eines Arbeitsfelde 7
2.11 Löschen 7
2.12 Lauflicht erstellen 7
2.13 Effekte erstellen 7
2.14 Das Ausgangspatch 8
2.15 Speichern einer Show 8
2.16 Ausschalten 8

3.EIN- UND AUSSCHALTEN 9
3.1 Einschalten des Systems : Hochfahren 9
3.2 Show Initialisierung (das Pult löschen/aufräumen) 9
3.3 Ausschalten des Systems : Beenden 9

4.BEREICHE DES LICHTSTELLPULTES : “ARBEITSFELDER 11
4.1 Einleitung 11
4.2 Die Arbeitsfelder 11
4.3 Anwahl eines Arbeitsfeldes 12
4.4 ‘’Löschen’’ oder leeren eines Arbeitsfeldes 13

5.STEUERUNG VON KREISEN 14
5.1 Einleitung 14
5.2 Anwahl von Kreisen 14
5.2.1 Spezielle Hilfsmittel zur Kreisanwahl 15
5.3 Zuordnen von Intensitäten 16
5.3.1 Zusätzliche Intensitätsfunktionen 17
5.4 Fortgeschrittene Intensitäts-Änderungen 17
5.5 Kopieren von Kreisen und ihren Intensitäten zwischen Arbeitsfeldern 18
5.6 Testen von Kreisen 18
5.7 Kreis Tracking 19

6.GRUPPEN 20
6.1 Einleitung 20
6.2 Erstellen einer Gruppe 20
6.3 Editieren einer Gruppe 20
6.4 Anzeige der Gruppenliste 21

6.5 Anwahl von Gruppen und Zuordnung von Intensitäten 21
6.6 Direktes Laden von Gruppen 22
6.7 Der Gruppen Manager 22
6.7.1 Namensgebung bzw. Titelzuordnung einer Gruppe im Gruppenmanager 23
6.7.2 Kopieren von Gruppen im Gruppenmanager 23
6.7.3 Löschen von Gruppen mit Hilfe des Gruppenmanagers 24
6.7.4 Re-nummerieren von Gruppen im Gruppenmanager 24
6.8 Wiederhestellen gelöschter Gruppen 25

7.DIE SUBMASTER-REGISTER 26
7.1 Einleitung 26
7.2 Submaster Seiten 26
7.3 Anwahl von Submaster-Registern 27
7.3.1 Anwahl eines einzelnen Submaster-Registers 28
7.3.2 Anwahl einer Liste von Submaster-Registern 28
7.3.3 Anwahl einer Liste von Submaster-Registern über zwei Seiten 28
7.4 Kreissteuerung in den Submaster-Registern 28
7.4.1 Kreisanwahl und Intensitätszuordnung 28
7.4.2 Addieren und Subtrahieren von Gruppen 29
7.4.3 Proportionales Addieren und Subtrahieren von Speichern 29
7.4.4 Kombinieren von Kreisen, Gruppen und Speichern in einem Submaster-Register 30
7.5 Löschen des Submaster-Registers 30
7.6 Submaster-Register-Modi 31
7.7 Zusammenfassung der verschiedenen Submaster-Register-Modi 32
7.7.1 Konfiguration des Submaster-Register-Modus 32
7.7.2 Submaster : Normal 33
7.7.3 Submaster : Auto 34
7.7.4 Bypass 35
7.7.5 Submaster : Inhibit (Korrektur + oder -) 36
7.7.6 Submaster : Audio 38
7.7.7 Konfigurieren einzelner Submaster-Register für den Audio-Modus 39
7.8 Flash-Tasten 40
7.8.1 Konfiguration der Flash-Tasten 41
7.8.2 Flash : Normal 42
7.8.3 Flash : Solo 42
7.8.4 Flash : On / Off 42
7.8.5 Flash : Off 42
7.8.6 Flash : Preset 42

8.ANLEGEN UND LADEN VON SPEICHERN 43
8.1 Einleitung 43
8.2 Speicherschutz 43
8.3 Anlegen von Speichern 44
8.3.1 Abspeichern des Inhalts eines zinzelnen Arbeitsfeldes : «REC» 45
8.3.2 Aufnehmen des Pultausgangs : «SUM » 45
8.4 Speicherzeiten 46
8.4.1 Einblendzeit (Up time) 46
8.4.2 Ausblendzeit (Down time) 47
8.4.3 Wartezeit (Wait time) 47
8.4.4 Zeiten in Sekunden eingeben 47
8.4.5 Zeiten in Minuten 48
8.4.6 Zeiten in Zehntelsekunden 48
8.4.7 Identische Ein- und Ausblendzeiten 48
8.4.8 Identische Warte-bis-Einblend- und Warte-bis-Ausblendzeit 49
8.4.9 Separate Ein- und Ausblendzeiten 49
8.4.10 Separate Warte-bis Einblend und Warte-bis-Ausblendzeiten 49
8.4.11 Verschiedene Werte für alle vier Zeiten 50
8.5 Sonderzeiten 50
8.5.1 Sonderzeiten für Kreise 51
8.5.2 Sonderzeiten für Instrumenten-Parameter 52

8.5.3 Sonderzeiten entfernen 52
8.6 Laden von Speichern 53
8.6.1 Laden eines Speichers in ein Arbeitsfeld 53
8.6.2 Laden einer Speicherliste in eine Liste von Submaster-Registern 53
8.6.3 Direkt Laden von Speichern 54
8.6.4 Kombinieren von Speichern mit den Inhalten anderer Arbeitsfelder 54
8.7 Speicher bearbeiten 55
8.7.1 Überschreiben eines vorhandenen Speichers 56
8.7.2 Einen veränderten Speicher als neuen Speicher aufnehmen 56
8.7.3 Erneutes Laden eines modifizierten Speichers 56
8.8 Kopieren von Speichern mittels Tastatur 56
8.9 Der Speicher Manager 57
8.9.1 Zuordnen von « Autogo » zu einem Speicher 57
8.9.2 Benennen eines Speichers im Speicher Manager (Titel) 58
8.9.3 Speicherzeiten ändern und AutoGo 59
8.9.4 Kopieren von Speichern im Speicher Manager 59
8.9.5 Löschen von Speichern im Speicher Manager 60
8.9.6 Umnummerieren von Speichern im Speicher Manager 61
8.10 Wiederherstellung von gelöschten Speichern 62
8.11 Edit Memory 63
8.11.1 ''Blindes'' Erstellen eines neuen Speichers in Edit Memory 63
8.11.2 Bearbeiten einer Speicherliste 63
8.12 Speicher Tracking (Konditionales Editieren von Speichern) 64

9.WIEDERGABE VON SPEICHERN UND ANDEREN EVENTS 67
9.1 Einleitung 67
9.2 Das Playback : Die Arbeitsfelder Stage und Preset 67
9.3 Speicher ''Links'' 67
9.3.1 Erstellen eines Bindeglieds mit Hilfe der Link-Funktion 68
9.3.2 Erstellen eines Links im Sequenz Manager 68
9.4 ''Intelligenter Link'' 69
9.4.1 Erstellen eines Events mittels ''Intelligenter Link''-Funktion 69
9.4.2 Editieren eines mit der Funktion ''intelligenter Link'' erstellten Events 71
9.5 Events 72
9.5.1 Events : Alias 72
9.5.2 Event : Macro 73
9.5.3 Event : Loop 73
9.5.4 Event : Warte-Zeiten (Wait) 74
9.5.5 Event : Aktivieren / Deaktivieren von ''Move In Black'' 74
9.5.6 Event : Laden eines Submaster-Registers 75
9.5.7 Event : Einstellung der Submaster-Register Fader & Flash-Modi 75
9.6 Der Sequenz Manager 75
9.6.1 Erstellen eines Events 76
9.6.2 Erstellen eines Multiplen Events 76
9.6.3 Event betiteln 77
9.6.4 Editieren oder löschen von Eventteilen 77
9.6.5 Löschen eines vollständigen Events 78
9.7 Playback Modi 78
9.7.1 Playback : Nicht-sequentiell 78
9.7.2 Playback : Squentiell 79
9.7.3 Playback : Sequentielles Autogo 79
9.8 Manuelle Überblendung im Playback 80
9.8.1 Automatisches Fortführen einer manuellen überblendung 80
9.9 Automatische Überblendungen 80
9.9.1 Anhalten einer laufenden Überblendung 81
9.9.2 Manuelles Fortsetzn einer automatischen Überblendung 82
9.9.3 Der Transfert : « Cut » 82
9.9.4 Der Transfert : « Pile » 82
9.9.5 Der Transfert : « Go back » 83
9.9.6 Der Transfert : « Jump » 83

9.9.7 Der Transfert : « Back Jump » 83
9.9.8 Der Transfert : Ändern der Geschwindigkeit einer laufenden automatischen Überblendung 84
9.9.9 Der Transfert : Beenden eines laufenden Loops 84
9.10 Autogo 85
9.10.1 Autogo Playback 85
9.10.2 Autogo Speicher oder Event 85
9.11 Anzeige des Playback Status 86

10.CHASER (LAUFLICHTER) & EFFEKTE 88
10.1 Einleitung 88
10.2 Chaser erstellen 88
10.2.1 Ein einfacher Chaser mit einem Kreis pro Schritt 89
10.2.2 Chaser mit unterschiedlichen Kreisen und Kreisintensitäten in jedem Schritt 90
10.2.3 Verwendung von existierenden Speichern in Chaserschritten 91
10.3 Erstellen eines Effektes 92
10.3.1 Effekttypen 92
10.4 Speichern von Chasern & Effekten 95
10.5 Laden von Chasern & Effekten 95
10.5.1 Direktes Laden von Chasern & Effekten 95
10.6 Einstellungen von Chasern und Effekten 96
10.6.1 Geschwindigkeit 97
10.6.2 Richtung 97
10.6.3 Überblendungstyp 98
10.6.4 Modus 98
10.6.5 Zyklen/Durchläufe 99
10.6.6 Anzeige von Kreisintensitäten als Balkendiagramm 99
10.7 Chaser mit Moving Light Instrumenten 100
10.7.1 Die Bildschirmanzeige “Einzelschritt” 101
10.7.2 Anzeige von Instrumentenparametern im Fußbereich eines Bildschirms 102
10.8 Anhalten eines Effekts & manuelle Kontrolle 102
10.9 Autofade / Autoüberblendung : Zeiten für Chaser & Effekte 103
10.9.1 Autofade : Ein- und Ausblendzeiten 103
10.9.2 Autofade : Wartezeiten 103
10.9.3 Autofade : Die Sustain-Zeit 103
10.9.4 Eingabe von Chaser- und Effekt-Zeiten 104
10.9.5 Parameterzeiten bei Chasern 105
10.10 Wechsel des Flashtaste Modus 105
10.11 Chaser mit individuellen Schrittzeiten – “Cue Stacks” 106
10.11.1 Eingabe von Einzelschrittzeiten 107
10.11.2 Verwendung eines Chasers mit individuellen Schrittzeiten 107
10.12 Reaktion auf Audio-Signale 108
10.12.1 Aktivieren des Audio-Eingangs 109
10.13 Ändern von Chasern und Effekten 109
10.13.1 Änderung von Geschwindigkeit, Richtung, Fadetyp und Modus 110
10.13.2 Hinzufügen oder Löschen einzelner Kreise aus Chaserschritten 110
10.13.3 Hinzufügen oder Löschen von Chaserschritten 110
10.13.4 Hinzufügen und Löschen von Kreisen aus Effekten 111
10.13.5 Änderung des Effekttyps 111
10.13.6 Überspeichern eines vorhandenen Chasers oder Effekts 111
10.13.7 Speichern von Modifikationen als neuer Chase roder Effekt 111
10.14 Chaser & Effekt Manager 112
10.14.1 Ansicht der Chaser- oder Effekt-Liste 112
10.14.2 Editieren von Chasern und Effekten (Titel und Zeiten) 112
10.14.3 Umnummerieren von Chasern und Effekten 113
10.14.4 Kopieren von Chasern und Effekten 114
10.14.5 Löschen von Chasern und Effekten 114
10.15 Die Funktion ‘’Intelligenter Link’’ für Chaser und Effekte 115
10.15.1 Erstellen eines Events mittels ‘’Intelligenter Link’’-Funktion 115
10.15.2 Editieren eines mittels Intelligenter Link erstellten Events 116

11.DAS « LIVE » ARBEITSFELD 117
11.1 Einleitung 117
11.2 Festhalten von Kreisen und Parametern 117
11.2.1 Intensitäten 117
11.2.2 Parameter 118
11.3 Freigabe von festgehaltenen Kreisen und Parametern 119
11.3.1 Sofortiges Freisetzen (Free Free) 119
11.3.2 Freisetzen auf das Stellrad 120
11.3.3 Freisetzen in die Playbacks 120
11.4 Laden von Speichern in das Live Arbeitsfeld 121
11.5 Aufnehmen von Speichern im Live Arbeitsfeld 122
11.6 Löschen des Live Arbeitsfeld 122

12.STEUERUNG VON FARBWECHSLERN & MOVING LIGHTS 123
12.1 Einleitung 123
12.2 Instrumenten-Parametergruppen 123
12.3 Steuerung von Farbwechslern 124
12.3.1 Intensitäten 124
12.3.2 Durchgehend kontinuierliche Farbanwahl 124
12.3.3 Farbanwahl über die Frame-Nummer 125
12.3.4 Farbanwahl über den Farbnamen 126
12.3.5 Einstellen zusätzlicher Parameter 127
12.3.6 Feinjustierung des Farbrahmens und Hinzufügen von Farbnamen 128
12.4 Initialisierung von Moving Light Instrumenten 129
12.4.1 Öffnen von Instrumenten mit der Funktion «Open» 129
12.4.2 Zurücksetzen von Instrumenten “Reset” 130
12.4.3 Zündung der Lampe eines Instruments mit «Ignit» 131
12.5 Steuerung von Moving Light Instrumenten 131
12.5.1 Intensitäten 131
12.5.2 Azimut – Bewegen des Instruments 132
12.5.3 Einstellung weiterer Parameter 133
12.5.4 Spezifische Parameter-Konfigurationen und Anwahl 134
12.5.5 Encoder Rad-Auflösung 134
12.5.6 Anwahl von Parametergruppen und einzelnen Parametern 135
12.5.7 Direktanwahl einzelner Parameter 135
12.6 Parameter Ansicht 136
12.6.1 Die Bildschirmanzeige Parameter 136
12.6.2 Ansicht der Parameterquelle 136
12.7 Die *«Home»*-Position 137
12.7.1 Speichern der Home-Position 137
12.7.2 Laden der Home-Position 137
12.8 Steuerung der Parameter in den Fadern mittels “Unfold” 138
12.8.1 Aktivierung der ‘’Unfold’’-Funktion und Auswahl der Parameter 138
12.8.2 Visualisierung der auf die Steller verteilten Parameter 138
12.8.3 Nutzung von ‘’Unfold’’ mit mehreren Instrumenten 139
12.9 Zusätzliche Funktionen zur Bewegungssteuerung 139
12.9.1 Grab 139
12.9.2 Senden des Inhalts eines Arbeitsfelds direkt zum Ausgang 140
12.10 Aufnehmen von Speichern, die Instrumente enthalten 140
12.10.1 Verhalten von Parametern in Bezug auf Speicherzeiten 141
12.10.2 Sonderzeiten für Bewegungssteuerungsparameter 141
12.10.3 Entfernen von Sonderzeiten 142
12.11 ‘’Move in Black’’ (automatische Parameter-Voreinstellung) 142
12.11.1 Intensität aus (MIB AO) Modus 143
12.12 Instrumente in Chasern und Effekten 144
12.13 Überblick über die Bewegungssteuerungsbibliotheken (MCLibs) 144
12.14 Zusammenfassung 146

13.DAS AUSGANGS-PATCH 147
13.1 Einleitung 147

13.2 Patch Operationen 147
13.2.1 Ansicht des Ausgangs-Patch Bildschirms 148
13.2.2 Anzeige von kreise – Dimmer oder Dimmer - Kreise 148
13.2.3 Löschen des Ausgangs-Patchs 149
13.2.4 Patchen eines einzelnen Kreises auf einen einzelnen Dimmer 149
13.2.5 Patchen eines einzelnen Kreises auf mehrere Dimmer 150
13.2.6 Löschen eines Bereiches von Kreisen und ihren gepatchten Ausgängen 150
13.3 Die ''Dot Patch-'' oder ''Punkt Patch-'' Syntax für verschiedene DMX Universes 150
13.4 Der proportional-Ausgangs-Faktor 151-
13.5 Dimmerkurven 152
13.5.1 Zuordnen einer Dimmerkurve 153
13.5.2 Editieren einer Dimmerkurve 153
13.6 Zurücksetzen des Systems auf ein 1:1 Patch 154

14.SHOW MANAGEMENT 155
14.1 Einleitung 155
14.2 Speichern einer Veranstaltung 155
14.2.1 Auf Festplatte speichern 155
14.3 Laden einer Show 157
14.3.1 Selektives Laden von Veranstaltungsinformationen 157
14.4 Der Datei Manager 158
14.4.1 Umbenennen einer Veranstaltung im Datei Manager 158
14.4.2 Löschen einer Veranstaltung im Datei Manager 159
14.4.3 Kopieren einer Veranstaltung im Datei Manager 159
14.5 Erstellen einer Sicherheitskopie (Back-Up) auf Diskette 160
14.6 Laden einer Sicherheitskopie von Diskette 161
14.7 Drucken 162

15.SYSTEM SETUP 164
15.1 Einleitung 164
15.2 Bildschirmeinstellungen 164
15.2.1 ''Inhalt'' - Anzeige 164
15.2.2 ''Fußteil'' - Anzeige 164
15.2.3 Anzeige Modi 165
15.2.4 Blättern in Bildschirmanzeigen 166
15.2.5 Anzeige Format 166
15.2.6 Arbeiten mit einem einzigen Bildschirm 167
15.3 Initialisierung einer Veranstaltung 167
15.4 Konfiguration der Submaster-Register-Steller und die Manual-Pult-Funktion 169
15.4.1 Manuelle Kreissteuerung 169
15.4.2 Steuerung von Moving Light Parametern 170
15.4.3 Steuerung von zusätzlichen Fadern (Stellern) 170
15.5 Benutzerprofile 171
15.5.1 Auswahl eines Benutzerprofils 171
15.5.2 Erstellen und editieren von Benutzerprofilen 172
15.5.3 Sperren und entsperren von Benutzerprofilen 172

16.DER TOUCHSCREEN 173
16.1 Einleitung 173
16.2 Touchscreen Einstellung und Anwendung. 173
16.2.1 Konfigurieren des Touchscreen 173
16.2.2 Auswahl der Touchscreen Modi 173
16.2.3 Anwahl von Funktionen und anderen Optionen. 174
16.3 Erste Berührung 174
16.4 Modus ''statisch'' (LCD1) 174
16.4.1 Makro Anzeige 175
16.4.2 Gruppen & Speicher Anzeigen 175
16.4.3 Chaser- & Effekt-Anzeigen 176
16.4.4 Effekt Generator Anzeige 177
16.5 Modus ''dynamisch'' (LCD0) 177

16.5.1 Instrumenten Modus 177
16.6 Xfade Modus / Überblendung (LCD2) 178
16.7 Modus ‘’Ausgang’’ (LCD3) 179
16.8 Mode Espace (LCD4) 180

17.HILFE 181
17.1 Einleitung 181
17.2 Hilfe zu einem bestimmten Problem 181
17.3 Durchsuchen der Holfe-Dateien 182

18.ZUSÄTZLICHE INFORMATIONSQUELLEN 183

19.KAPITELÜBERSICHT 184

ADB - Ihr Partner für Licht

Belgium **N.V. ADB-TTV Technologies S.A.**
(Group Headquarters) Leuvensesteenweg 585, B-1930 Zaventem
Tel : 32.2.709.32.11, Fax : 32.2.709.32.80, E-Mail : adb@adblighting.com

Deutschland **ADB GmbH** Boschstrasse 3, D-61239 Ober-Mörlen
Tel : 49.6002.93.933.0, Fax : 49.6002.93.933.33, E-Mail : info@adblighting.de

France **ADB S.A.S.** **Sales Office:** 168/170, boulevard Camélinat F-92240 Malakoff
Tel : 33.1.41.17.48.50, Fax : 33.1.42.53.54.76, E-Mail : adb.fr@adblighting.com

Factory & Group Logistics Centre: Zone industrielle Rouvroy F-02100 Saint-Quentin
Tel : 33.3.23.06.35.70, Fax : 33.3.23.67.66.56, E-Mail : adb.fr@adblighting.com

ADB
Lighting Technologies

www.adblighting.com

M-1204-D-10h Änderungen vorbehalten